

Popsoft 半月刊

（总第52期）

■ 专题综述

联想金山

■ 实用软件

美化你的桌面

■ 硬件评析

M II实测手札

■ 网络时代

个人站点之游戏情怀

■ 前线地带

龙女

■ 攻略指引

无畏战车

■ 游戏赏析

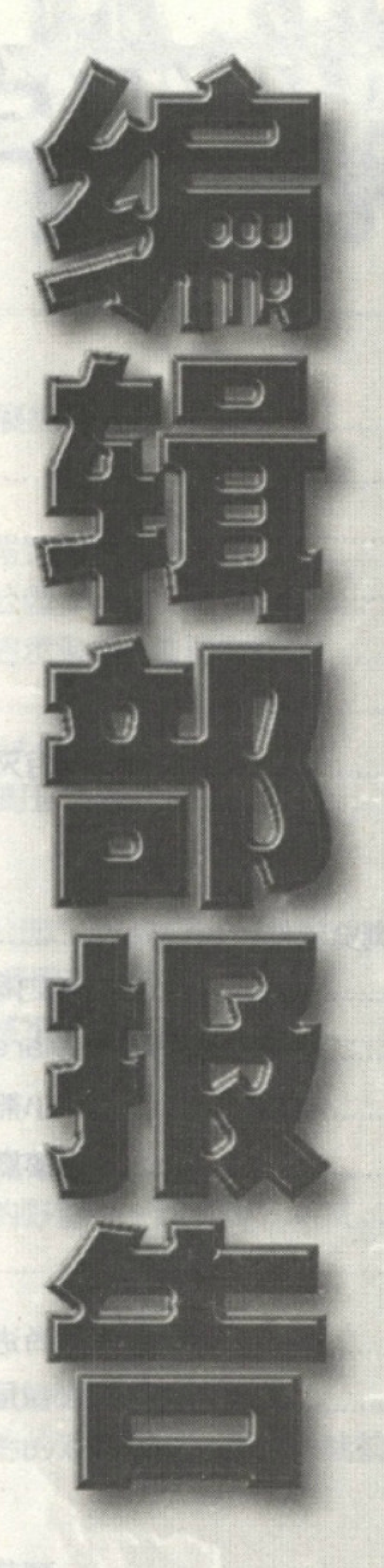
南方公园

ISSN 1007-0060

11>

9 771007 006005

1999 11



本期杂志采编过程中突然传来我驻南使馆被炸的消息，曾冲动地想让本期扉页上留下大大的空白，只摘引一句岳飞的满江红：“驾长车，踏破贺兰山缺”，顿觉有一种充塞天地的浩气沛然莫匹。

在随后的日子里就是密切地关注着点滴消息，这时因特网发挥了所谓“第四媒体”的独特优势，只从一件事上即可见一斑：新浪网在事件当天访问量激增5倍，被迫停机数小时。

每个小时都有事态的新动向，错综的格局多向度地展现出来，黑客的胆大妄为也首次成为受到普遍赞扬的爱国行为，听到美国政府三个部门的网站首页被改为正义的声讨，听到白宫官方站点也将关闭24小时等等消息，快意之余甚至心下暗自后悔：倘平日多下些功夫，余也不甘人后黑它一道（未几又有传言，美国黑客大举反扑，国内某些知名大站未能幸免）。

在世纪之交的今天，上述事态的出现及引发的种种现象实在发人深思。人们痛切的第一感是落后了就要挨打，痛定思痛后将是在政治、地缘、军事、经济诸般领域进行思考、重构、强化和调整，除此外还给人们带来了观念上的冲击和行为模式上的改变，通往未来信息社会的门只不过稍开了一点缝隙，就掀起强大的气旋。对未来的预测，可能怎样的结论都将是保守的。

当脱了轨的生活开始恢复常态时，我们也开始继续关注IT业界的新动态，本刊记者前往洛杉矶采访E3大展，猎取第一手资料。“如果你想看到娱乐业的未来，你只要看到E3'99就足矣”，IDSA总裁道格拉斯如是说，想听到更多的说法吗？请见本刊特稿：E3大展抢鲜报道。

特别通告：

连日来接大量读者加急快信，所关心热点问题有二：

一曰“吾乃光盘订户，缘何五月号CD都已收到，4月号迟迟不见，是何道理，再不答复要罢读一期云云”。小编大恐慌，急探马流星方获知一二，在此说明：因邮局疏忽，未将4月号订户如数报给本社发行部，致使本社直到雪片般来信质询方如梦初醒，遂赶印一批交付邮局，相信您应该已经收到，虽不是本社直接责任，但亦有失察之过，在此谨致歉意，请大家就不要再骂可怜的小编了；

二曰“第五期CD附赠的《创龙传》为何不能存盘，你们搞什么嘛？”小编大混乱，在此又说明：哎！朋友们玩游戏是越来越没有耐心了，以至于RPG的精髓——探索的兴致都缺缺，其实只要在城镇旅馆中睡一觉，存盘的选单就变亮可以存盘了，这应当是日式游戏的传统吧，台湾、韩国游戏师承日本学了个全活，这种风格全数copy过来。

特别调查：

因为附赠游戏这种方式受到大家普遍的欢迎，编辑部深感鼓舞，准备再接再厉并带来更多的新意，所以顺便在此做个调查：如果在CD中赠送完整光盘版的教学软件不知大家是否喜欢（比如Frontpage或3DS MAX?），附赠游戏或软件哪个您更感兴趣，希望能告诉我们。来信、在杂志每期Top Ten选票的下方注明或是到网站留言都可以。

6 上
1999.11
(总第52期)

POPSOFT

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贺和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任)　常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编:Walker
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:陈晓峰
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
应用投稿:tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿:games@popsoft.com.cn
新闻投稿:news@popsoft.com.cn
读者来信:reader@popsoft.com.cn
广告联系:adv@popsoft.com.cn
出版日期:1999年6月1日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"获奖作品(三等奖)



新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

上期要目

OFFICE2000走马观花
Ultra ATA-66最新大容量硬盘简介
黑暗王座III
盟军敢死队：使命召唤

下期要目

抓图工具天拼盘
ISDN完全上网手册
吞食天地IV
魔法门VII

1999年6月光盘目录

特别赠送：《神暗世代》完整版
攻略指引：星际争霸——血巢之战
新片大赏：创世纪IX、家园
横扫千军之王国风云
前线地带：暴力镇压、大刀
休闲天地：《恋爱物语》系列介绍

招聘

美术编辑：熟悉2D，3D电脑美术制作，有深厚传统美术基础，熟悉书籍装帧、有出版经验者优先。

文字编辑：英文6级，较强的写作能力，熟悉电脑软硬件，有编辑经验者优先。

网页编辑：网龄1年以上，英文6级，精通网页制作，有一定美术基础，拥有个人主页。熟悉JAVA、CGI编程者优先。

注：有某方面特长者，以上条件可适当放宽。

E-mail：dark@popsoft.com.cn

征订《心跳回忆完全攻略》

本攻略本包括《心跳回忆——永远属于你》的完全攻略、事件表、人物介绍等详尽内容，披露游戏的大量隐藏秘密，还有《心跳回忆》各代游戏和周边产品介绍、科乐美公司访谈、心跳爱好者对于《心跳回忆》的感想和评论、《心跳回忆》同人小说等大量内容。全书由日科乐美株式会社授权并提供资料，内容准确、丰富。攻略本厚达250页。随书赠送《心跳回忆对战方块》中文完全版光盘一张，预定于1999年6月面市。零售价：35元，国内邮购请加邮费18元。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子
费江枫　程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

'99北京国际计算机及网络展览会

1999年是政府上网年，为此中国国际贸易促进委员会电子行业分会拟于8月中旬举办'99北京国际计算机及网络展览会，这是集网络、计算机产品为一体的大型国际性展会。此届展会本着以普及全民信息化的宗旨，在更好地引进国外先进技术的同时，还将加大对民族新产品的展示与宣传，使得观众既能看到国际最先进的技术又可全面了解国内最新产品，增强对民族品牌的信心。

本刊记者



'99英特尔开发商论坛

4月29日至30日，英特尔公司在北京举办了'99英特尔开发商论坛，会上英特尔公司委派多位资深的专家以及来自国内外10多家知名公司的技术主管到会作专题演讲和现场演示。精选的32场课程涵盖了英特尔最新的产品及其市场发展策略，涉及台式机、服务器/工作站、网络、语音技术、安全技术、在线娱乐等业界最关心的专题，使大家了解到了当前最新的开发技术、工具及市场前景。

本刊记者

Macromedia多媒体、网络解决方案研讨会

一年一度的Macromedia多媒体、网络解决方案研讨会于5月7日在北京召开，本次会议重点展示了Macromedia在Web方面的全面解决之道——“Web Solutions”。Macromedia公司身处网上出版、多媒体制作、图形处理以及在线培训等领域的国际领先地位，其主力产品Authorware/Director/Flash/Dreamweaver等拥有大量用户。研讨会介绍了公司未来发展方向、架构交互式网站的完全解决方案DreamTeam以及动态网页的生成等内容。

本刊记者

TongLINK和TongEASY第三次荣登中国优秀软件榜

中国软件行业协会在1999年4月12日举行的新闻发布会上宣布：北京东方通科技的中间件产品TongLINK和TongEASY荣获中国优秀软件产品称号。TongLINK和TongEASY已经连续三年获此殊荣，连续三年获奖的还有其它12件软件产品，TongLINK和TongEASY是其中唯一的中间件产品。另外，COMPUWARE原亚洲区技术总监王志伟先生正式加盟东方通科技，任副总工程师一职，负责“软件工厂计划”的设计与实施。“软件工厂计划”的目标是建设一个结构化的软件生产和管理体系，彻底改造国内传统的软件开发模式，全面提升软件的生产质量和效率，从产品的生产管理上提高东方通科技与国外企业的竞争实力。

本刊记者

深圳美达（MIDA）力拓北京市场

深圳美达公司研发生产的光驱、芯片组和主板等产品在业界和用户当中有一定影响，并多次荣获业界大奖。由于业绩高速增长，美达公司近日决定将着力开拓北京市场，利用北京作为全国经济、科技、文化以及IT业的中心地位，进一步推动公司的发展。此次美达进军北京市场，也是其市场职能，包括市场规划、市场建设和市场管理，特别是营销职能的转移。之后美达深圳总公司将主要负责以硬件为主的研发生产，而美达北京美科技有限公司将进行以软件为主的市场规划和销售，主要针对自己开发的硬件产品进行相应的软件开发。

本刊记者

微软50亿美元入股AT&T

为了能让自己的Windows CE软件占领更多的市场，微软于5月初与AT&T达成协议，购入3%的AT&T股票，价值50亿美元。根据协议，AT&T将在自己的有线电视服务中使用WindowsCE操作系统，透过机顶盒等装置提供互联网和其它数字资讯服务。不过，AT&T拒绝了微软提出的只使用Windows CE的要求，所以AT&T仍有使用其它软件的权力。另外，前不久宣布收购MediaOne的Comcast公司也于5月初表示退出收购而将其让给AT&T，作为退出条件，AT&T将允许Comcast公司购入200万有线电视用户，并且一次支付Comcast公司15亿美元作为补偿。至此，AT&T已成为全球最大的有线电视经营商之一，同时也意味着它在15年前被迫分拆本地电话业务后，可再度进入本地电话市场。

北京　赵效民

USB 2.0即将推出

USB（Universal Serial Bus）通用串行总线是1994年提出的新一代低速接口技术，目前的最新版本是1.1，数据传输率最低为1.5Mbps，单一设备传输率为6Mbps，USB接口的最高速率则是12Mbps（1.5MB/S），可接驳127个设备。最近，由康柏（Compaq）、Intel、微软（Microsoft）、日本电气（NEC）、惠普（HP）、

Lucent和飞利浦（Philips）等7家公司组成的USB发展联盟提出了USB 2.0开发计划。在这个最新版本中，单一USB设备的数据传输率为120Mbps，USB接口的最高传输率将达到240Mbps（30MB/S），与现有的Ultra ATA-33硬盘接口速度相差无几。目前该计划正在顺利进行中，2.0版本预计2000年下半年就会正式出台。

北京　赵效民

Intel 820芯片组可能延期上市

代号为Camino的Intel 820芯片组被誉为划时代的产品，它支持Rambus DRAM、4倍AGP、Ultra ATA/66、AMR音频/Modem局部总线以及IEEE1394传输界面，相对于440BX可以说是一个质的飞跃。但在最近进行的Rambus DRAM测试中，Camino与Rambus DRAM的配合出现了界面错误。据悉，由于Camino只支持Rambus DRAM，所以这个错误将会对它的上市造成不利影响。虽然业内有人分析这种错误修正起来比较复杂，但Intel认为这不过是小问题。不过已有消息指出，Intel准备将测试时间延长，以保证Camino的绝对稳定，估计会因此将上市日期推迟至9月份。

北京　赵效民

98年度日本游戏企业业绩不佳

日本SEGA公司99年3月决算赤字328亿日元，公司已宣告削减人员1000名（约占该公司全体员工总数的25%）以便压缩人工费约100亿日元。今年决算取得最佳业绩的是任天堂公司、KONAMI公司和ENIX公司。其中KONAMI公司家用软件部门增长率超过50%，给人留下了极其深刻的印象。KONAMI公司本周宣布同日本著名的音乐家小室哲哉及SCE公司合作开发新一代Dance机器，名为“Dancing Stage Featuring True Kiss Destination”。机器构成同上两代D.D.R.一样，但音乐由小室哲哉先生选曲。

日本　王子杰

电子艺界快速增长

电子艺界（Electronic Arts）成为第一个年销售额超过10亿美元的游戏软件公司。1999财年EA的销售额是12亿2千1百万美元，较前一年的9亿8百万增长34%。第四季度从2亿4百万增至2亿7千7百万，涨幅36%。公司的成功归功于其优秀产品，如《模拟城市3000》（Simcity300）、《半人马座》（Alpha Centauri）等等。首席执行官普罗思特（Larry Probst）说：“《模拟城市3000》、《半人马座》以及我们并购的西木制作室（WESTWOOD Studio）带来的旗帜产品《命令与征服》（Command & Conquer）续集使我们更接近我们的目标——成为电脑娱乐软件的第一大公司。”

本刊记者

科乐美与微软就展开游戏领域的合作签定协定

5月10日，日本科乐美公司与微软就开展家用电视游戏及PC游戏领域的合作签定合作协定。科乐美将把微软制作的PC游戏向PS、N64等家用游戏机种移植，同时微软也将把科乐美制作的电视游戏移植到PC上，两家公司还商定了关于在各自领域中积累领先技术、开发和市场销售方面的合作协议，这种广泛的合作将扩大两家公司在游戏软件领域的业务。科乐美和微软在各自领域中都是拥有尖端技术优势的公司，此次合作将以增强双方实力为目的。双方商定在1999年下半年发布具体产品上市信息。

日本　王子杰

新闻特写——CIH病毒大爆发

4月26日，一年前即已发现的恶性病毒“CIH”再度爆发，目前已知CIH病毒影响了美国、欧洲、新加坡、中国、马来西亚等国电脑。其中，尤以韩国受灾最为严重，全国有15%的电脑受到波及，损失达2亿美元，而土耳其机场及电视台也已遭受病毒侵扰。另外，中国网站上也在大篇幅讨论这件事，并且有网友用南京大屠杀来形容CIH所带来的灾害。

CIH病毒最初发现于去年五月，当时人们相信它起源于我国的台湾省，而且很可能是姓陈的程序员写出来的，原因是“陈”的拼音和英文首字母均是“C”。除此之外，人们对它的了解十分有限，因为它不过是世界上30,000多种已知病毒之一。而时至今日，该病毒散布之广，危害之大，早已成为众病毒中的“贼枭”或“匪首”，并引起了电脑业界和所有电脑使用者的高度重视。

面对CIH病毒的大面积肆虐，国内的反病毒厂商迅速展开行动。北京冠群金辰公司的KILL98依靠自己的主动内核实时防毒墙技术，只要安装了KILL98 4.12版本以上的带有实时解压缩防病毒技术的用户在此次恶性事件中无一受损，同时对于已被CIH破坏的硬盘也可用KILL98应急盘进行恢复，并找回大部分文件；北京北信源公司一方面组织紧急救援小组对染毒硬盘进行抢救，另一方面敦促用户不要忘记及时升级自己的VRV病毒防火墙，并建议大型单位一定要设立专门的计算机安全职能部门和机构，以确保不会发生此类事件；北京时代先锋公司自4月26日凌晨开始连续接到几百个求救电话，感染机器近千台，他们强烈建议用户一定要安装“行天过滤器”，并在Windows98启动后开启“在线监控”功能，他们还在自己的主页上放置了专门对付CIH病毒的“CIH杀手”供大家免费下载。另外，新版行天98反病毒软件可以使用户

使用一次终身对CIH病毒免疫，一劳永逸地免除用户的后顾之忧。

此次CIH病毒的再次发作强烈地提醒了广大计算机用户，千万不要对病毒放松警惕，留意电脑的各种交流渠道，不要使用盗版软件，并保持自己的反病毒软件不断更新升级，只有这样才能确保系统安全。

本刊记者综合各方面消息

KILL98举办全民计算机安全知识普及活动

5月11日下午，冠群金辰软件公司与连邦公司合作在北京友谊宾馆举办了“KILL98全国计算机安全知识普及日”大型公益活动。这是继4月26日CIH恶性病毒爆发以来，国内第一家反病毒厂商举办的以普及计算机安全知识、提高全民族计算机安全意识为主题的教育活动。

痛定思痛，冠群金辰公司和广大用户一起，针对安全意识不强、多数反病毒产品只能杀毒不能防毒和因特网及光盘的广泛普及使病毒传播国际化、快速化等导致此次灾难爆发的原因进行认真反思，与用户共同探讨中国反病毒软件业的发展之路，提出“中国的反病毒技术必须走实时化道路”的新理念，说明全面防治病毒只能依靠具备检测压缩文件病毒、具备实时反病毒治愈能力，并通过权威机构质量认证的反病毒产品。只有将先进的反病毒技术和安全知识普及到每一个计算机用户，才能提高用户计算机安全水平。本次活动中KILL反病毒专家还在现场举办了反病毒知识讲座，并提供免费咨询、免费维修等活动。

本刊记者

大众软件1999年4月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
WPS2000升级版	决战朝鲜
KV300+ Z+版	生化危机II
开天辟地II	大富翁IV
企鹅套装之幸福之家	模拟城市3000中文版
行天98新版	异形追杀令
龙文听霸II	三角洲特种部队
瑞星杀毒软件9.09版	三国志英杰传
超级解霸5.5版	连邦娱乐套装III
KILL98	魔法门之英雄无敌III
Xteam Linux中文版1.0	星际神鹰

综合类

心跳回忆背景设定	《电脑爱好者》CD1999年第2期
《大众软件CD》1999年第4期	程序员大本营
东方不败	树人小学版套装
电脑风暴套装	琴棋书画
《电脑报》游戏世界1999年第1期	《电脑报》1998年合订本



AMD推出K6-2 475处理器

在与Intel Socket 370 Celeron的竞争中，AMD也逐渐加快了新品推出的速度。最新的K6-2 475沿用了K6-2 400的2.4V Core/3.3V I/O电压设计与CXT Core技术，但使用95MHz外频，倍频数为5。在速度测试中，K6-2 475的性能只比K6-2 450有微弱的提升，但好于最新的Celeron-433，不过价钱就要贵一些了。

北京　赵效民

华硕F7430高端笔记本电脑

华硕定位于台式机替代品的F7430配置了功能强大的Intel笔记本专用MMC2-AGP Dixon处理器P II 300MHz、64MB内存、6.0G硬盘、56K V.90 Modem，配备14.1" TFT显示屏，采用AGP的显示架构。该产品是一款全内置、模块化的笔记本电脑。右侧可抽换式储存装置插槽除可使用标准的24倍速CD-ROM外，也可升级到DVD-ROM，更可让您添加抽换式备份硬盘和备份电池。F7430有一个很独特的功能——可以把一个画面用不同频率和解析度显示在液晶显示器、电视和外接显示器（如液晶投影机、桌上型荧幕）上，方便经常做产品展示的用户。另外F7430的连接和通讯功能很强大，它不仅内置了V.90 56K Modem，前后还各有一个红外传输接口，可以方便地从各种角度和手机通讯，让你随时随地都可轻松上网。

本刊记者

蒙恬7.1版手写笔

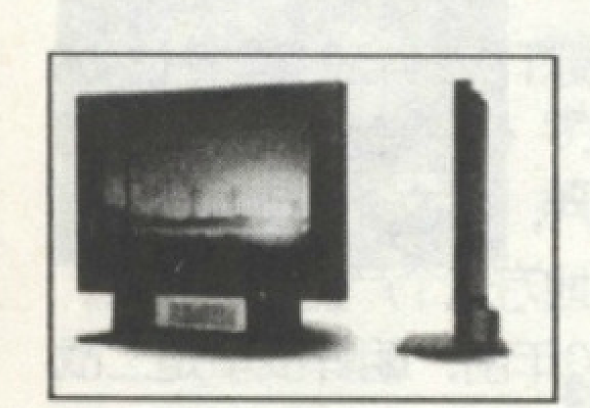
蒙恬公司最近已推出V7.1版本的手写笔，可支持多个操作系统；特有的双核心辨识系统技术，可识别工整、连笔和草写字体；蒙恬产品的字库高达20 000字，可识别GBK2000内码系统，繁简合一，自动切换台湾、香港、简体中文系统。蒙恬V7.1版手写笔通过采用“隐藏式界面”、“行内跟随”的方式，成功达到全屏幕书写。隐藏式界面完全不占用荧屏空间，使用户可以于全屏幕上任意书写。对于一些功能窗口

蒙恬采用了自动伸缩界面：所有的功能视窗，暂时不用时自动最小化，需要时自动还原放大，不再碍手碍脚。透明式签名功能允许直接将签名笔迹重叠留在Word文件中的相对位置上，不破坏文件格式。而蒙恬便条纸功能能将文字、图画以及声音通过网络传送，保留了使用者的个性。

……………………………………………… 本刊记者

Acer推出新一代PDP等离子显示器

在不久前结束的德国汉诺威电脑展中，Acer自行研发的42″彩色PDP等离子显示器（Plasma Display Panel）首次露面即赢得专家的一致赞誉。PDP等离子显示器又称电浆显示器，是继CRT、LCD后的最新一代显示器。其特点是厚度极小，解析度上佳，可以作为壁挂电视使用，占用极少的空间，代表了未来显示器的发展趋势。此次Acer展出的是第一台由中国人自行研制的等离子显示器，虽然有42″大，却只有9公分厚，而160度的超广视角让使用者可以在各个角落都能清楚地观赏。该产品亮度高达350辉度，对比度则为400/1。Acer目前已有一座等离子显示器的生产工厂，月产量达到200至250台，在开发、生产方面都居于世界领先地位，50″的等离子显示器今年也将完成样品设计，并将于明年开始兴建新厂，后年即可投入大量生产，有望在未来三到五年内使42″的等离子显示器逐步走入家庭用户，成为家庭影院与多媒体的显示器。



……………………………………………… 本刊记者

不同的TNT，不同的效果

华硕公司继最先上市TNT2产品以来，为了使用户能够在TNT2显卡中能够选择最适合自己的一款，也使高端用户得到更炫的产品，近日将有AGP-V3800同系列的更新产品上市。

其中一款为AGP-V3800 Pure。它与AGP-V3800 TVR不同之处在于其没有配3D眼镜、电视输出和视频输入功能。如果您并不发烧3D游戏或并不在意3D立体效果时，这块卡可避免您的资金浪费。当然没有3D眼镜并不会影响此卡本身的加速效果，它依然能使您心爱的2D/3D游戏发挥得淋漓尽致。

而另一款AGP-V3800 Deluxe绝对是为"高烧"友设计制作。从其名称就可看出，此卡不惜成本，旨在为您提供最炫的2D/3D环境。它使用TNT2 Ultra芯片，配合32MB SGRAM高速显存，具备电视输出，视频输入，内置VR电路，配备3D立体眼镜。其显示芯片工作频率高达150MHz，显存频率高达183MHz。使用网上提供的超频软件，您还可以对其超频使用，是当前功能最全，使用弹性最大的豪华级产品。

……………………………………………… 本刊记者

华硕P2B-F主板

继P2B之后，华硕推出了新一款的Slot 1主板——P2B-F。P2B-F是一款采用Intel 440BX芯片组的主板，支持66/75/83/100/103/112/124/133八种外频，提供13种倍频，最高达8倍频；支持Pentium III 450至500MHz以及未来更高主频的中央处理器。5个PCI插槽提供更多的扩展空间，4个内存插槽，最大可达1G，另外主板上还有3个3 Pin风扇电源插口。与其它流行的100MHz外频的Slot 1主板相比，华硕P2B-F具有独特的SB-Link连接、SM BUS连接、周边设备唤醒功能、电源温度传感跳线、停电重启动、BIOS开机防病毒等多项特殊功能以方便使用者。

……………………………………………… 本刊记者

动态字酷 v1.0

以开发《中鼎字集》著称的文鼎科技开发股份有限公司针对国际互联网络，研发出《动态字酷》网页设计软件工具，以简单轻松的方式，就能设计出美丽的网页，并与四通立方新浪网合作举办文鼎科技《动态字酷》设计比赛，鼓励全民参与网络活动。同时推出的《酷字集》摆脱了以往的传统字体，用崭新的思考方式设计出贱狗体、霹雳体、香肠体、水管体等30套中文字型，适用于各种场合，帮助你表现与众不同的个性。

……………………………………………… 本刊记者

东方网神工具篇

北京实达铭泰公司近日向外界透露，继成功推出主动型的网络教学软件——《东方网神之仙人指路》后，其应用于网络环境的《东方网神》工具篇将于近期推向市场。《东方网神》工具篇能自动设置上网的各类参数，并可以自动安装有关网络的常用工具软件；独创的1/4屏教学方式使操作和教学同步进行；简单快捷的查找功能可以保存每一次的查询结果；支持浏览器点击下载和断点续传，自动搜索保存下载软件的各种信息；支持智能汉化翻译网页和内码转换等功能，还具有一个优秀的电子邮件管理工具。《东方网神》工具篇运行于Windows97/98下，基本配置为P166以上CPU，32M内存。

……………………………………………… 本刊记者

极品飞车：孤注一掷

《极品飞车》系列最新作——《极品飞车：孤注一掷》即将在6月下旬由电子艺界推出，其PS版本已发布



并得到玩家一致好评。游戏最重要的特色是增加了一款称为"孤注一掷"的一对一角逐模式，用自己最昂贵的一辆爱车做赌注向对手挑战。能作为赌注投入比赛的车必须是你在前几轮比赛中赢得并加以个性化改造过的，获胜者占有输家的车，其游戏风险性使玩家更感紧张刺激。游戏有8条有独特主题的开放赛道，增设了一系列获得专业汽车厂商授权的赛车和超级名车，包括：宝马Z3、法拉利F50、兰勃基尼Diablo SV、庞帝亚克Firebird T/A、雪佛莱Camaro Z28、梅赛德斯 SLK230、麦克拉伦F1 GTR、捷豹XKR、奥斯汀Martin DB7等等。游戏将更为逼真，比如：实时反映车辆行驶过程中的事故和损失，如有事故就会影响车辆表现；你和对手的车内装备和司机状态都一目了然；人工智能将在赛道上制造随机事件，要求你迅速做出反应等等。

……………………………………………… 本刊记者

黑暗王座III

《黑暗王座》系列是一个以第一人称视角进行的RPG游戏，当系列第一部《黑暗王座》（Lands of Lore: Throne of Chaos）发行时，便以这种独特的游戏方式吸引了大批RPG爱好者，但当1997年《黑暗王座II：命运守护神》（Lands of Lore: Guardians of Destiny）发行后，RPG迷们发现，这部游戏削减了角色扮演成分，更偏重于动作性，虽然获得了更多动作游戏迷们的喜爱，但却引起一些RPG迷们的不满。经两年精心酝酿后，《黑暗王座III》将着重加强角色扮演的成分，打算以这部游戏重新夺回RPG迷们的心，重振RPG游戏的辉煌。游戏企划强调主要角色的个性会随着故事进行慢慢改变，初期帮助主角的人说不定到后期会改变他们的想法，角色之间产生互动，让玩家体验到真正的角色扮演滋味。魔法系统也改进不少，让玩家更容易施法，新加入的魔法不只是威力强大，画面上的法术效果也相当惊人。电子艺界将于6月下旬推出这款游戏。



……………………………………………… 本刊记者

国内游戏玩家踊跃参与《烈火文明》修订

中青旅尚洋电子技术公司于4月底举办《烈火文明》征求意见版免费赠送活动。在位于中关村黄庄的连邦软件专卖店举行的此次活动场面火暴，在玩家中引起广泛关注。《烈火文明》是尚洋公司开发的3D RPG游戏，据悉，尚洋公司已收到近千封信函和电子邮件，玩家在反映游戏存在问题的同时提出了不少意见和建议。

……………………………………………… 本刊记者

中国玩家反美情绪高涨，《决战朝鲜》游戏销量激增

5月8日美国不顾国际公约轰炸我驻南使馆，公然挑衅，国内各界纷纷掀起反美高潮，《决战朝鲜》做为中国首部反映中美正面战争的游戏大片，在这个特殊的时候更得到国内玩家的青睐，国内很多地方这个产品一度脱销。

游戏开发人员说："回首50年前，朝鲜战争是二战后东西方两种不同势力的一次正面军事对抗。当时双方投入兵力300万，其炮火覆盖和飞机轰炸密度都超过二战。中国人民志愿军面对以美国为首的16国海陆空联军，经过3年苦战捍卫了中国军人的尊严。为了在朝鲜牺牲的30多万中国军人，为了纪念50年前那些难以忘记的岁月，我们决定推出《决战朝鲜》，但不曾想50年后的今天美国又入侵南斯拉夫，这纯属巧合。"但在朝鲜战争中对峙双方的军力对比，战争发生的经济、政治原因同当前的科索沃危机有很多相似之处，对于国内玩家了解历史，看待当今科索沃问题有很好的借鉴意义。

金山公司将于近期推出"决战朝鲜，扬我军威"系列活动。这次活动金山公司将同悠游网站、首都在线和新浪网等国内著名网站合作，在网上举办"从朝鲜战争看科索沃征文"、"玩《决战朝鲜》，打击侵略者游戏大赛"等活动。

……………………………………………… 本刊记者

育碧发行《世界足球经理》中文版游戏

上海育碧电脑软件有限公司于近日宣布，应广大游戏玩家的强烈呼吁，该公司热门游戏《世界足球经理》的中文版已制作完毕，将于6月初与一本特制精美图书——《足球游戏宝典》捆绑，以36元的低价发行。此次发行的版本对英文版中的所有不足进行了修正，与中文平台的兼容性大大增强。所附图书《足球游戏宝典》是一本全面介绍现有的经典足球游戏及攻略的全书，内容包括世界足球98、FIFA系列等足球动作游戏和世界足球经理、终极足球经理、冠军杯足球经理等3款足球经理游戏。据称该公司采取此种发行方式旨在尝试一种全新的发行路线，相信这一举动将在国内游戏界引起强烈反响。

……………………………………………… 本刊记者



中学生作文大王



本光盘根据九年义务教育初中语文教学大纲的要求，同步地讲授作文的写作方法与技巧，并详细讲解了中考应试作文的审题、立意及写作技巧。光盘内容丰富，配有大量的范文、评析以及描写、应用文、名言轶事等素材，采用广大中学生喜闻乐见的宇宙飞船遨游太空形式，让你在精彩的三维科幻场景中边操作边学习，其乐无穷。它是广大中学生学习作文的好老师，也是中学语文教师进行作文教学的得力助手。



零售价：48元

软件冲浪





本套光盘包括《系统管理与维护》、《娱乐与应用》两张光盘，共收录了目前最新、最实用的系统工具软件50种，包括文件管理、系统管理、删除程序、杀毒、娱乐、图形与图像、翻译、加密与解密八大类。针对每一种工具软件，详细讲解了其功能特色、系统需求、界面（参数）介绍、操作实例和疑难解答。教学时，用真实、细致的操作过程，一步一步教你工具软件的使用方法，并配有完整的语音讲解，直观明了，易懂易学。此外，还附赠大量光盘中介绍的共享工具软件供你试用，真正达到即学即用的效果。

零售价：48元

金山画王

最适合5—12岁儿童使用的多媒体美术创作软件。绚丽多姿的色彩、眼花缭乱的拼图、奇形怪状的画笔、大大小小的几何板、象魔术师一般的图像处理，还有上百种现成的花鸟昆虫、动物植物、卡通人物、日月星辰、汽车飞机等数不清的造型素材，一群金山天才设计师一年的辛勤汗水，让孩子们闯进了电脑万花筒。孩子的天性就是爱涂爱画，每个孩子都是天才的美术创意大师。贼头贼脑的鼠标成了丹青妙笔，不经意中一幅幅精致的画面粉墨登场。不要担心孩子们不会使用，界面所有的按钮都有自动语音提示，即使不识字的孩子也能轻松上手，还可以将作品保存、打印。过去父母买小人书送给我们作“六一”的节日礼物，今天，我们会给孩子买什么样的礼物呢？

零售价：98元

预定上市时间：6月1日

开天辟地背单词

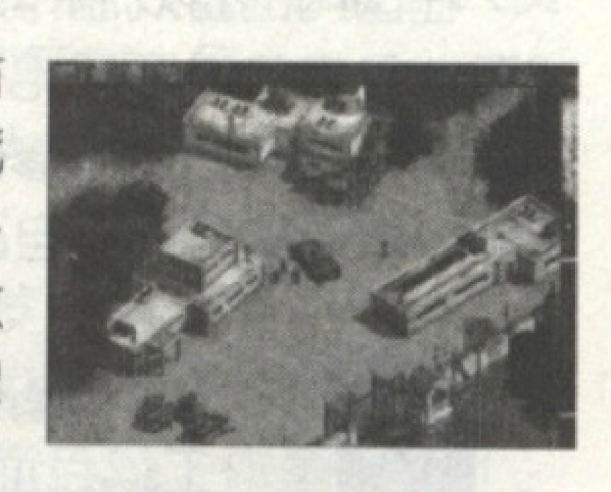


由北京金洪恩电脑有限公司出品的《开天辟地背单词》根据用户对英语单词的不同需求，将全部词汇进行了分类，共包括小学、初中、高中各版本，大学四、六级英语，TOEFL、GRE、GMAT、研究生英语考试大纲、许国璋英语、专业英语等10余万词汇，还有词频升级、用途分类、常用口语分类等特殊词库；单词除常规解释之外还提供了大量的双语解释、例句、短语、特殊用法、词根词缀、近义词反义词、趣味图片以及独创的批注功能等；软件另设三种不同风格的传统游戏“吊小猪”、“拼图”和“打擂”，令您在轻松气氛中检验学习效果；根据遗忘曲线总结学习和复习规律，避免死记硬背造成的时间浪费和大脑疲劳；特聘美籍外教发音，语音对比功能让您的发音更纯正。



零售价：68元

盟军敢死队——使命召唤



去年在全球掀起热潮的首部实时战术游戏《盟军敢死队》，以其绝妙的游戏性、一流的制作水平受到玩家的一致推崇。目前，游戏的续作《盟军敢死队——使命召唤》(Commandos:Beyond The Call of Duty）将由北京新天地互动多媒体在5月份推出，这将是新天地互动多媒体推行50元精品价格体系后的第二部游戏。《盟军敢死队——使命召唤》包含8个颇具挑战性的全新关卡，无需《盟军敢死队——深入敌后》即可运行。制作小组不但为玩家设计了更大、更精细的全新场景，包括英吉利海峡、波恩、贝尔格莱德、荷兰和克里特岛等地的动物园、火车站、神殿和村庄等，而且还将有2名全新角色加入敢死队的行列，一名是来自荷兰抵抗组织的女特工娜塔莎，另一名是南斯拉夫游击队少校斯科普里。

零售价：50元

预定上市时间：5月

联想金山



北京 明灭

开宗明意，称为“联想金山”当然有联想注资金山重组这一层意思，但着眼点尚不在这儿。记者日前参加了《决战朝鲜》的首发和影片《铁血大动脉》的首映式，借机专访了李兰云（西山居首席策划）和孔毅（金山产品部）两位，话题散漫而随意，带着点闲话家常的意味。待记者整理谈话内容准备铺叙成文时，发现联想这个词倒是合适的注脚，交换了许多看法，但大抵务虚；发掘了一些消息，却常常游移带有某些不确定性，真是提供了足够联想的空间。

以下是记者对李兰云、裘新、罗晓音三位E-mail访谈的内容：

记：请介绍一下西山居“金三角”李兰云、裘新、罗晓音三位的职业生涯。

裘新：

金山公司娱教产品部经理，西山居游戏开发组负责人

1994年3月　创建PowerMagic小组，作品《独孤九剑》（《剑侠情缘》前身）

1996年3月　加入金山公司，作品《剑侠情缘》主程序

1997年5月　作品《抗日——地雷战》主程序

1997年4月　作品《决战朝鲜》主程序

李兰云：

在国内的游戏制作人中，我是年龄最大的了，89年大学毕业，正式职业是电子讲师和电子工程师，间或做过电子类报刊的专栏作者。接触电子游戏是从维修任天堂游戏机开始的，接触电脑游戏很晚，玩的第一个电脑游戏是自己在PC1500上用BASIC写的一个射击游戏，这段程序后来成为我公开发表的第一篇文章。

1996年夏天加入金山，担任《剑侠情缘》和《抗日——地雷战》的主策划以及《决战朝鲜》的部分策划工作。

总是希望把中国文化与西方技术融合起来。

罗晓音：

技校，自己动手装过数套音响，挣了不少“工本费”；

工人，学过烧锅炉，但是没学会；

保卫干事，玩过手枪、步枪、高射机枪，射击，擒拿得过省内大奖；

在家建立电脑音乐制作室，把当歌手、小号手、键盘手、爵士鼓手的感觉混在一块儿写出来；



《决战朝鲜》首发式，左起第二为裘新、左起第五为李兰云

专职音乐制作，西山居的游戏世界让我发挥音乐想象；

中国音乐学院进修，主攻音乐剧作曲。听完我的一曲描写神话的电脑音乐作品《九个太阳》，系里的老师同学都说你一定要继续深造……

这么多相干、不相干的工作，怎么也不好连上，是吧？但音乐就是在这样的环境中伴随着我过来的。从业余走向职业化的道路可能是因为一个目标告诉自己需要怎样去做。

记：请三位各用一句话点评一下自己。

裘：热爱游戏，痴心不改。

李：边做游戏边做人。

罗：游戏人生，人生游戏。

记：同样请三位各用一句话点评一下自己的作品《决战朝鲜》。

裘：展示了战棋游戏的一个新的发展方向。

李：一句俗话，本来可以做得更好。

罗：一切都在进步，但革命仍未成功。

记：三位游戏人最喜欢的三款游戏是什么？

裘：《三国演义》、《魔法门之英雄无敌II》、《仙剑奇侠传》。

李：《魔法门之英雄无敌II》、《运输大亨》、《抗日——地雷战》。

罗：《帝国时代》、《COMMANDOS》、《剑侠情缘》。

（记者注意到有两位把自己的作品列入最喜欢的游戏中，好似舔犊之情）

记：听说你在《决战朝鲜》期间走访了在北京的几乎所有大陆知名游戏公司，能否谈一下这次走访的目的？

李：是的，《决战朝鲜》上市期间，我和裘新一起到了北京，这期间我们一起走访了创意鹰翔、目标和尚洋，中途裘新去了成都，我又走访了深智（八爪鱼）和逆火。

西山居地处珠海，平常很少有机会和国内同行面对面交流。目前国内（大陆）的游戏公司都还很弱小，相互之间也基本上不存在什么竞争——游戏这种产品不同于其它软件，不存在独占性——所以我个人一直认为彼此间完全有可能互相交流、取长补短，携手共创中国游戏产业的明天。当然，这种境界不是三两天可以达到的，这次去走访北京同行，主要是相互认识认识，就算不能达到感情的高度，至少也能混个脸熟，日后好见面。

记：能谈谈走访后的感受吗？

李：因为时间的关系，我走访的基本上都是有一到两个作品上市并已有两三年开发历史的游戏公司，这些公司也基本上代表了目前中国大陆游戏产业的主流，总的感觉可以用两个字来形容：悲壮。很少有哪家公司能够靠自己产品的收入来滚动发展。经济状况比较好的公司通常是靠别的产品赢利后输入资金，但这种情况不会持续很长时间，因为公司毕竟不是慈善机构，所以这类公司的压力其实也很大。但压力最大的还是比较专一的游戏制作公司，目前一些公司已经在靠外来资金维持运转，很难说长此以往这些公司还能保持自己的创作风格。

值得欣慰的是有一批已经有了多年制作经验的开发人员还坚持在这个行业内，虽然行业性的人不敷出正在消磨他们的激情和意志。但愿在媒体、玩家的支持下，市场及早走向规范，不指望短期内游戏产业有多大发展，能够保证这批精英分子不至于流失，就已经阿弥陀佛了。

记：常有网上玩家讨论国产游戏与外来游戏的差距，但很少有专业人员出来说话，你刚走访了许多国内知名的游戏制作公司，对这个问题有什么看法？

李：最大的差距在于经验，如果对应到人员身上，应该是缺乏有经验的策划人员。

国外公司的游戏设计人员（策划）大多是从具体的工作做起，如程序、美术等。许多资深设计人员都有了十多年的开发经验，一个产品还在构思中他就能看出成品的轮廓来。他们不仅对各个部门的运作了如指掌，而且对工作量的估计、成本的预算等都会比较精确。

目前国内参与游戏制作的机会太少，策划人员大多是走捷径，包括我自己。在这种前提下，没有二到三个完整产品的参与过程，很难培养出一个优秀的策划人员。许多公司的负责人和我们交谈时都很坦率地说，这方面的确很缺乏人才。一些公司的美术、程序和国外普通产品比较已经没有很大差距，但缺乏一个优秀的策划人员将这些组件包装成为一个优秀的产品。

记：《剑侠情缘2》是否还是三位主创？能否透露一些细节，如故事、人物、风格、亮点？

罗：除继续音乐、音效的创作，应该会介人片头、片尾的设计制作。音乐，不会比《剑侠情缘》难听。音效，会更具震撼力。如果是我合成的片头、片尾，音乐音效与画面的配合是绝对重要的。故事，在必要的感情线上充分发挥玩家的自由度。其它，让裘新、老李说吧。

李：《剑侠情缘2》我们起用了一批新人，裘新和我可能更多的是做一些项目管理方面的事情，具体策划工作我可能只会负责框架结构等大的方面，另外可能会抽出一部分精力进行市场方面的活动。《剑2》的两个程序员一个是来自内蒙的王炜，一个是来自新疆的赵青，策划方面是来自湛江的杨宇鸣在做，这些小兄弟都非常有激情，也非常有灵气，目前唯一差点的是火候，假以时日一定会成为优秀的游戏开发人员。美术方面，目前是西山居的元老袁世辉在负责，去年底又增加了不少生力军，在《剑侠情缘2》中西山居能够扔掉美术薄弱的帽子，这一点我们很有信心。

鉴于目前的市场状况，以及金山公司的发展规划，目前我们集中精力制作《剑侠情缘2》，争取把它做成一个精品，并在制作过程中培养出一批优秀的开发人员。

关于《剑侠情缘2》这个产品，目前还处于开发的初期阶段，许多东西还没有成型，希望在产品基本定型以后再和您详细谈谈。

记：“金三角”中李兰云、裘新两位较为人知，相形罗晓音先生则隐身幕后，关于音乐想问罗先生一些问题：有时一部电影音乐的生命力可能超过电影本身，国产游戏与国产电影有很多可比性，但是音乐却一直是弱项，对此罗先生有何看法或感触？

罗：如果拿国产游戏跟国外游戏比较的话，我看远不止音乐是弱项。国产游戏的音乐之所以不是很强，一是国内游戏产业自身的发展本来就面临着严重的问题，诸如风险投资、盗版……作为投资者不是不想做好音乐等每一个环节，只是泥菩萨过河自身难保，可谓顾此失彼，本来就紧张的资金首先考虑的自然是把一个游戏做成能玩、能看，之后，才会去考虑强调它的音乐等艺术性的东西。就像游戏在苹果机上出现的时候还谈不上画面、音乐，但一样玩得津津有味。二是游戏的类型直接决定音乐的戏剧性，决定了它跟电影比较的本钱。游戏的音乐只有在具备了戏剧性之后才能去跟电影相比较。有幸的是我创作了《剑侠情缘》的音乐。RPG游戏具备丰富的戏剧性，它的音乐创作空间才是最大的。国内好多游戏的音乐，如果不看画面，单听起来是很不错的，但跟画面放一块儿时就有些难为情了，有些甚至像一首首的流行单曲。三是国产游戏的发展缺乏一种产品意识，游戏产品的整体性多少都有欠缺。要嘛广告打得大，要嘛片头做得酷……，结果一进游戏发现漏洞百出，甚至无法玩下去。欺骗玩家是游戏制作人的耻辱，不能感动自己的创作不算是真正的艺术。

记：罗先生的创作受到流行音乐的影响吗？

罗：当然有了。流行音乐是一个很广泛的定义，小到流行歌曲，大到管弦乐作品，流行音乐无处不在。流行音乐能流行自然有它可取之处，关键在于如何去提取、利用它的优质元素。

记：为什么游戏音乐只有纯粹的器乐而无声乐？歌曲有时不是更为人喜爱吗？

罗：没有吧，《剑侠情缘》中的《笑问情缘》、《满江红》不都是声乐作品吗？正是因为歌曲有它更大众化的一面，有歌词、容易记等等自身的魅力，我才考虑在游戏的高潮中使用歌曲，但歌曲的使用最好是点到即止。游戏的音乐跟电影的音乐一样多是作为背景来播放的，器乐作品不仅能烘托一种环境气氛，而且不会分散玩家的注意力，也能表达主题，烘托高潮。而歌曲听到人声、歌词便会让人感觉更亲切，同时也是吸引注意力、表现高潮的一剂良方。作为作曲者，也许会感觉器乐有更大的自由度。作为商家，也许会考虑歌曲给游戏带来的商业价值。但无论是器乐还是声乐，都必须是成功的作品。

在对金山几位游戏主创采访后，记者又与产品部孔毅进行了交谈。

话题从“春天的约会”开始，记者饶有兴致地注意到金山的两次市场推广活动分别是：《金山词霸3》—“秋夜豪情”，《决战朝鲜》—“春天的约会”，那么下一个产品《金山游侠2》会否有个夏xxx？

孔：《金山游侠2》已经面市，注意到那个酷酷的眼神了吗？是歌手含笑。

记：上次金山公司请歌手白雪作词霸3的形象代言人，这次又是含笑，是否同求伯君先生爱唱卡拉ok有关？（含笑）

孔：说起来纯属偶然，在差不多一个月前我们知道了含笑的新歌《笑傲江湖》在打榜，古装造型非常有游侠的味道，这首歌我们也喜欢，所以立即和他联系，拜求总盛名，含笑立即接受了，并说曾经非常仰慕求伯君先生。（记者插话：那么含笑也该是电脑爱好者吧？）孔：至少我知道他有一个笔记本电脑。

孔：关于这个春夏秋冬四季流转的构想最初并没有明确意识到，只是比较应情应景，关于“春天的约会”有这样三种解释，首先当然是订约在春天，其次是游戏与电影以这种情投意合的方式来约会，再次则是希望能够见到国产游戏、电影的春天。

另外金山在今年内将会推出十个产品，从频度上看差不多一季举办一次活动较为合理，这样说来没准会有个“夏日倾情”之类的活动。（大笑）

记：我注意到金山公司把中国的游戏业与电影业联系起来，并例举了诸多相似处——同处于发展的低潮期、同样面对国外大片的冲击、同样被国内盗版压迫、同样在摸索发展的道路，诚然如此。不过是否忽略了一点，一部佳片大多是2小时就看完，这丝毫不妨碍观者赞叹之余回家继续收看三流肥皂剧。然而最一般的游戏通常老手也要10余个小时通关，一个好游戏可以玩半年一年。另外作为被动接受，就算差一点的电影也可能看完，而差一点的游戏人们肯定不会忍耐太久，这决定了对游戏的需求不可能像音带或电影这样的方式消费，也必然导致了游戏的精品路线，不知您怎样看？

孔：确实如此，所以更多的是从形式上的考虑，这样一种跨行业的合作方式本身就是一种新鲜的尝试。特别是双方合作关系的建立，最大的收益者仍将是消费者，大家可以在《决战朝鲜》的游戏和手册中看到关于《铁血大动脉》的介绍，在《铁血大动脉》的贴片里则可以看到《决战朝鲜》的游戏画面，这种合作关系的建立，直接效益就是双方的宣传费用下降，成本降低。《决战朝鲜》的统一零售价从金山游戏惯用的128元降到78元，谁敢保证和这种市场运作模式没有关系呢？

记：也就是说上述类比实际上是市场推广的一种方式，而所有这些趋同性也是双方能够携起手的基础？

孔：不完全如此，至少这种联合推出，说明电脑游戏和电影的合作已经从后台走上前台，从制作上的合作走向市场运作上的合作，这种全方位的合作象征着国内的这种合作关系正在走向成熟。

记者拿到的宣传材料处处可见“龙行世纪”字样，无论是龙行还是世纪，显然都是一种大气甚至霸气的说法，遂问道：“龙行世纪”这样一种提法，涵盖了怎样的思路？是金山公司的企业文化或者仅是一年的市场企划？

孔：每个中国人都希望下个世纪是龙行的世纪，金山公司也希望在中国的软件行业有这种气势，所以在今年或者还算是一种市场企划，如付诸实施的龙行八方计划即已在全国八方的八个城市铺开，到下个世纪完全有可能形成一种企业文化，实际上金山还是个很年轻的公司，还在急速成长过程中，文化的形成需要时间的浸润。

采访印象：

李兰云先生曾经是CFIDO BBS的名人，共同的BBS背景似乎是金山公司的传统，言语间自有一份淡定平和，会让人觉得做教师或工程师更合适些，事实上李先生也确有过电子工程师的经历。他对国内游戏制作组的看法用了‘悲壮’这个词。

孔毅很容易给人留下健谈的印象——这层表象之外是他对人对事的执着，特别是在他滔滔不绝介绍《决战朝鲜》时。他的说法是：在国内制作游戏是一件如此艰难的事，他负有一种‘使命’感。

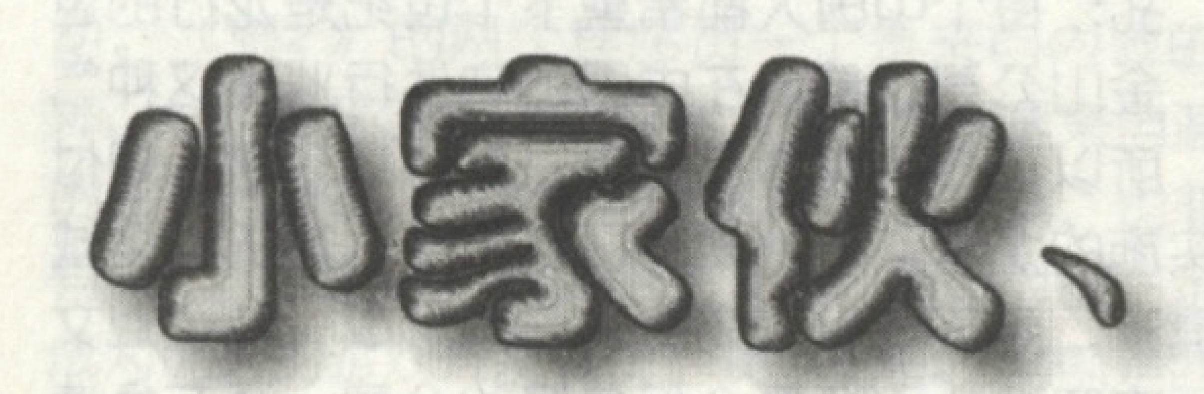
大家可能已意识到他们都用了些很大的词，一些在现代除了主旋律影片人们刻意回避的词，这恐怕可以从一个侧面解释为什么是《决战朝鲜》而不是别的什么。



春天的约会现场热卖

介绍一款图像浏览软件Irfan View

JIE SHAO YI KUAN TU XIANG LIU LAN RUAN JIAN IRFAN VIEW





北京 陈文闯

我与Irfan View真的很有缘！

那次例行打扫已经“尘封多日、遍结蛛网”的回收站，在堆积如山的垃圾文件里，一眼就瞥见了它，随手双击鼠标之后，屏幕上现出了一个灰头土脸的小窗口。哦，想起来了，那还是大半年以前的事儿，在网上遛达时顺便下载了一大堆软件，其中就有这个Irfan View。当时一看那土得掉渣儿的界面，立马就将它delete了，每月都要从网上扛回家几十兆软件，不手脚麻利地及时清理门户哪成？此番与它邂逅，我竟鬼使神差地耐着性子试用了一阵儿，套用一句时下说滥了的时髦话，那真叫“不用不知道，一用真奇妙！”原来在Irfan View朴拙的外表下，居然隐藏着如此强大实用的功能，让我大跌眼镜。从此，Irfan View就取得了硬盘上的长久居留权。现在，本人也想效法慧眼识珠的卞和，把Irfan View这块璞玉奉献给列位看官。

一、Irfan View版本及安装说明

我最初接触的是Irfan View 2.60，使用过一段时间后，又下载了其最新2.98版。两相比较，发现Irfan View 2.98主要是增加了对MPEG视频文件的支持，在主界面上添加了一条工具栏，并新增了抓图功能，比老版本在美观和实用性方面略有改进。下面的介绍都以新版本为例。

从http://stud1.tuwien.ac.at/~e9227474/处下载Irfan View压缩包文件，将压缩文件解压至某个文件夹中，运行主程序文件i_view32.exe，即可立即使用，无须通常的安装步骤。Irfan View压缩文件只有300多K，解压后也不过区区700K。

二、使用Irfan View浏览图片

运行Irfan View，单击工具栏最左边的【打开】按钮，屏幕出现一个标准的Windows95风格选取文件窗口，从中可以打开任意一个文件夹，寻找图片文件，并能在窗口左下方显示预览图像，方便快速查找图片。Irfan View支持不下20多种图片格式，从常见的BMP、GIF、JPG、TIFF、PCX，直至动画GIF、动画鼠标、PhotoCD、剪贴板（.CLP格式）以及图标文件（.ICO格式）等等一应俱全。选取图片文件后，单击【打开】按钮，屏幕出现Irfan View主界面及选中的图片。

使用工具栏上的【放大】、【缩小】按钮，可以尽兴地欣赏图片；使用【上一张】、【下一张】按钮，可以依次显示同一文件夹中的其它图片；使用Image和View菜单中的相应命令，可以任意按水平、垂直方向翻转图片，按向左、向右方向旋转图片，任意改变图片的大小，全屏显示图片，将彩色图片转换成黑白图片，或转换成负片（底片模式），更改图片的色彩、对比度、亮度等等。

在看到中意的图片后，使用Options菜单中的Set as wallpaper项，可以立即将它设成Windows95桌面墙纸，打扮自己的电脑屏幕。



三、使用幻灯片播放方式显示图片



许多图片浏览软件都提供幻灯片 SlideShow 播放方式，用以方便用户欣赏、演示大量的图片。Irfan View 也提供了此方面的功能，从主界面 File 菜单中选 SlideShow 项，弹出幻灯片播放方式选片和配置窗口。在窗口右半部列出了选定文件夹中所有的图片文件，使用【Add】、【Add all】按钮将欲播放的图片加入到窗口左半部的播放列表中，这些图片文件可以位于不同文件夹中，并且图片文件格式也可以不同。建立完播放列表，单击【Play】按钮，即可按全屏方式开始播放图片。图片播放模式，如切换时间间隔、是否显示鼠标、是否显示图片文件名、是自动切换还是手工切换等等，都可任由使用者设定。

四、使用 Irfan View 转换图片文件格式

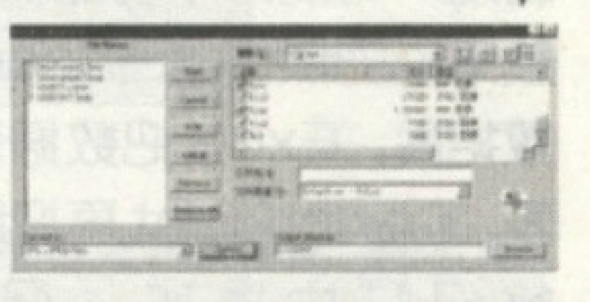
为适应不同的图片浏览和编辑软件，或进行图片交流，往往需要对图片格式进行转换，以适应不同的要求。Irfan View 能将上面提到的各种格式，转换成 JPG、BMP、GIF、PCX 等等格式。对于需要同时进行大量图片格式转换的场合，Irfan View 还提供了比单个转换更为方便、高效的方式，即批量转换，一次就能完成对选定图片的格式转换，这也是 Irfan View 最具魅力的特色功能之一。从主界面 File 菜单中选 Batch Convertion 项，屏幕出现批量转换设置窗口，与幻灯片设置窗口类似，右半部列出选定文件夹中所有图片文件，而所有欲进行转换的文件则出现在左半部的列表框中。下面举例说明此功能的用法：假如我们有多个 BMP 文件要通过网络或软盘与朋友交换，为减小文件容量，需要将它们转换成 JPG 格式，此时先按照幻灯片设置中所介绍的那样，建立欲转换文件的清单，从左下角的 Convert to 下拉菜单中选择 JPG 格式，如有特殊要求，则单击【Optins】按钮，对压缩质量等等参数自行设置，否则就采用默认设置。然后单击【Start】按钮，片刻之后，所选图片文件就尽数完成了格式转换。

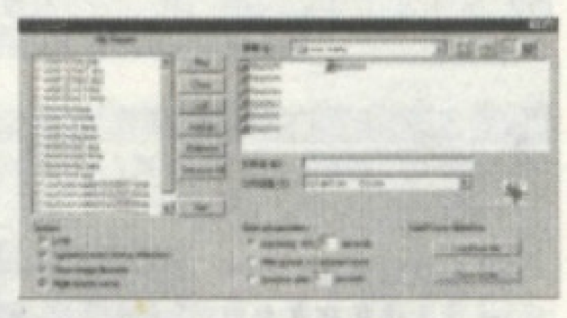
五、调节图片显示效果

在电脑屏幕上欣赏图片，或在文章中插入图片进行演示时，有时会遇到图片过暗的情形，难以看清细节。碰到这种情况，Irfan View 提供的图片亮度、对比度调节功能就大有用武之地了。从 Image 菜单中选 Brightness 菜单项，屏幕上将会出现亮度调节窗口，用鼠标拖动窗口中的滑块，就能迅速改变图片的亮度，同时能观察到这种改变的实际效果，待到满意后，关闭此窗口即可。对比度的调节方法和窗口格局与此完全相同。经过自行调整后，就能让图片的显示效果完全满足自己的需要。

六、播放多媒体音、视频文件

一个不足 700K 的免费软件，能够做到以上程度已经不易了，可 Irfan View 还想做得更好，居然提供了对多媒体音、视频文件的支持，能够用来播放常见的音频文件（WAV、MID 格式）和视频文件（AVI、MPG、MOV 格式）。尽管很少有人会用一个图像浏览软件来看 VCD、听音乐，毕竟播放效果和操控性能无法与专业的音视频播放软件相提并论。但是 Irfan View 的这个功能还是有其实用性的，例如在浏览图片的过程中，想要播放或遇到音视频文件时，不用启动另外的软件，就能进行播放，作为检索和简单"预览"之用；又如，想要截取视频文件中的画面，作为演示、欣赏之用时，就可用 Irfan View 播放该视频文件，在中意的画面处暂停下来，再使用 Irfan View 内置的抓图功能，就可轻松完成画面的抓取。

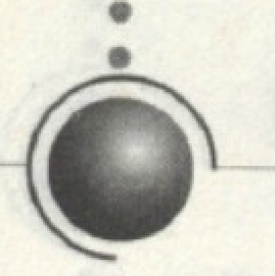




使用 Irfan View 播放视频文件的方法，与打开图片文件并没有什么不同，播放界面也极类似，只不过在画面下方多出了几个控制钮而已。使用画面最下方的按钮或滑块，可以开始和暂停播放，可以选取任意播放位置，可以改变声音大小、画面大小等等，应付一般的场合也算绰绰有余了。

听了我的介绍，你对 Irfan View 印象如何？如果你还没有找到得心应手的图像浏览软件，Irfan View 绝对值得你考虑!

本文介绍的软件收录于《大众软件 CD》1999 年第 7 期 BBX\ 下。



OFFICE 2000 走马观花（下）

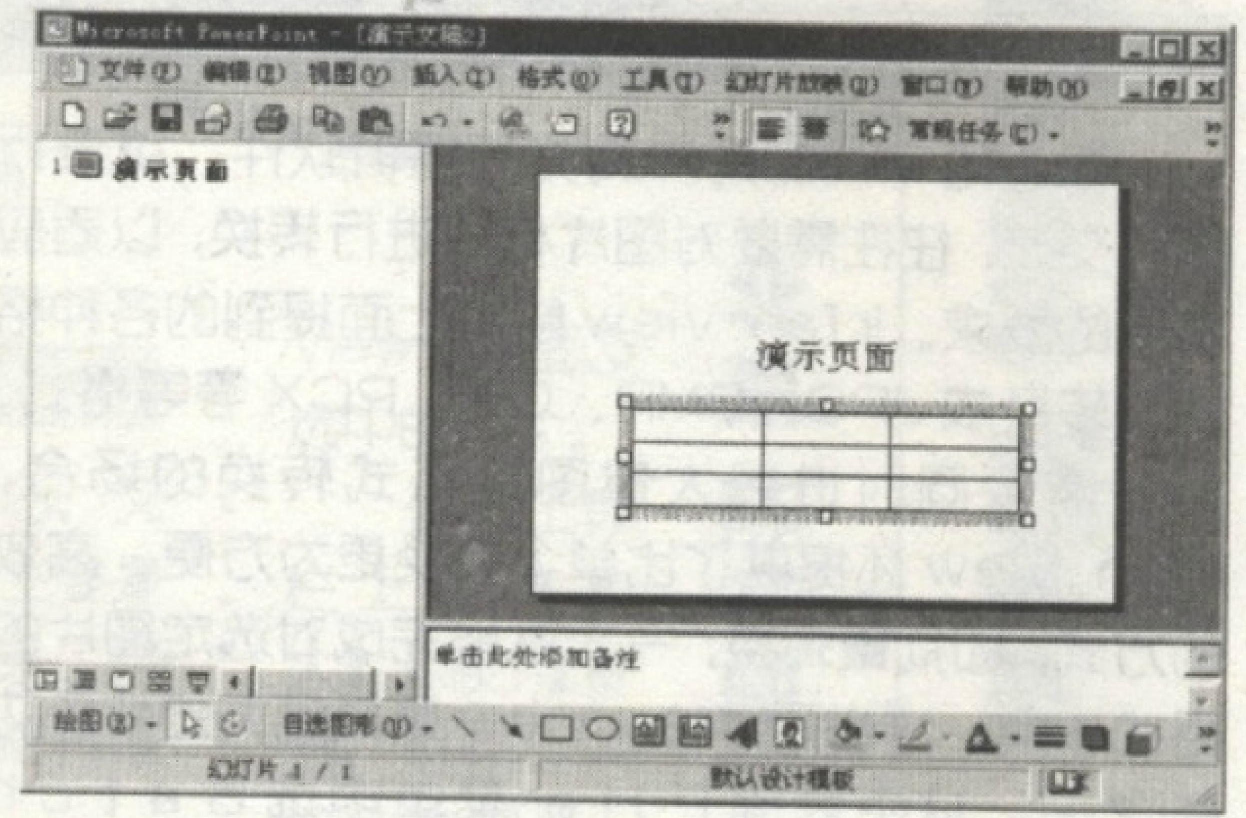
飞翔鸟软体驿站 .Mars



PowerPoint 也是OFFICE 众多成员之中最易操作的一个，任何人都可以在很短的时间里完成一幅图文并茂的幻灯片。在PowerPoint2000 中更增加了许多新功能。

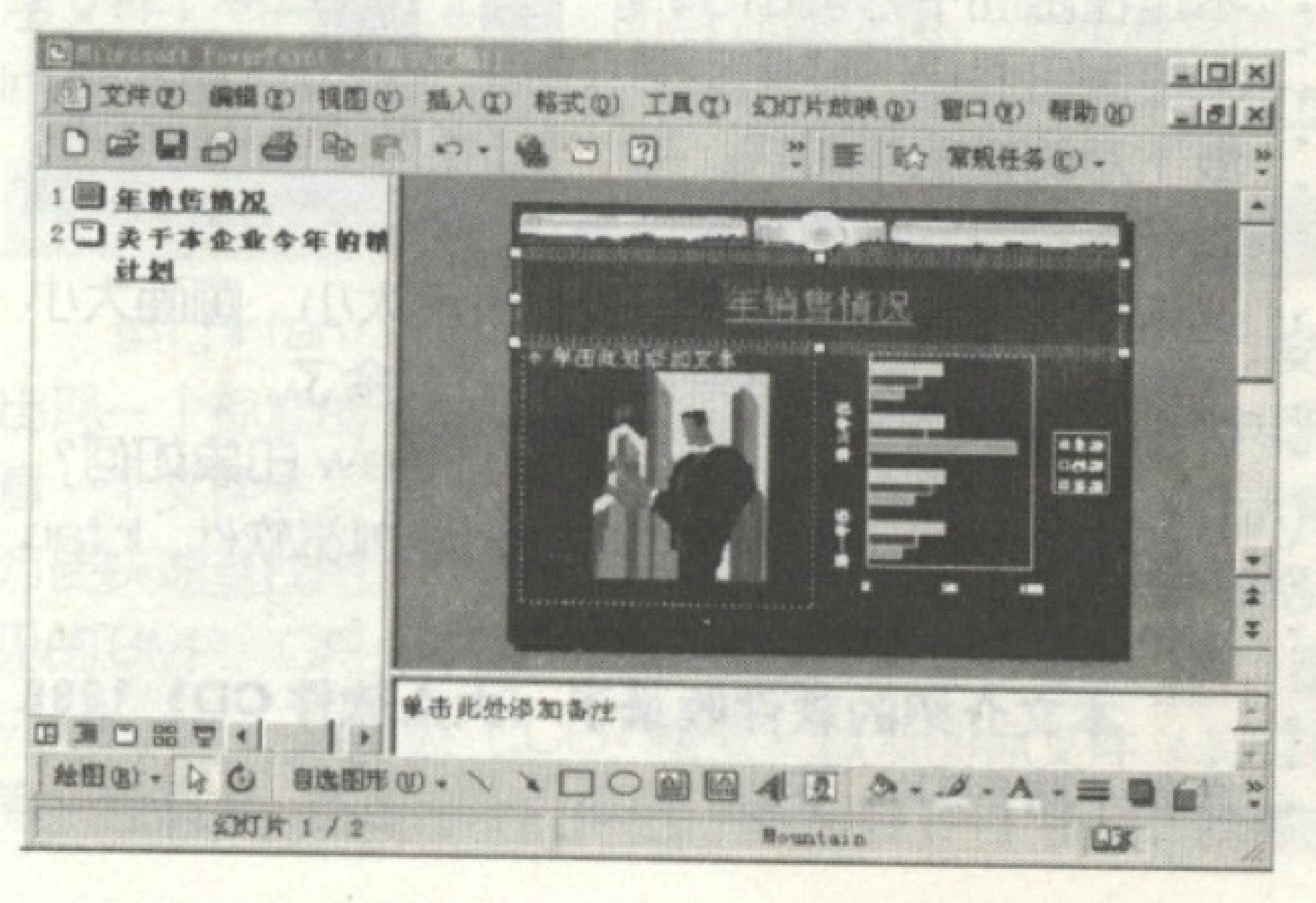
PowerPoint 的界面设计更为方便、朴实，下设多种如 Word 中的视图格式，如“大纲视图”、“幻灯片视图”等等。在“普通视图”中的窗口中把屏幕分为三部分，分别是“提纲区”、“幻灯片区”和“注释区”，整个界面简单明了。

PowerPoint 页面的元素更富动感，可以给每个元素选择一种动画的形式，如字体从屏幕边角飞入，图片的淡入淡出等等，更类似于FrontPage中的页面特效。PowerPoint2000添加了自己的表格功能，而不再需要Word、Excel等为PowerPoint添加表格，你可以在它的菜单中选择“插入 => 表格”就可以向幻灯片中插入类似 Word 中的表格。



PowerPoint2000

PowerPoint 是 OFFICE 中用来制作幻灯片的工具，一般的用户可能对于它比较陌生，一般来说的操作是：Access 建立数据库，Excel 把数据转换为图表，PowerPoint 再把图表制作成幻灯片播放。但我认为



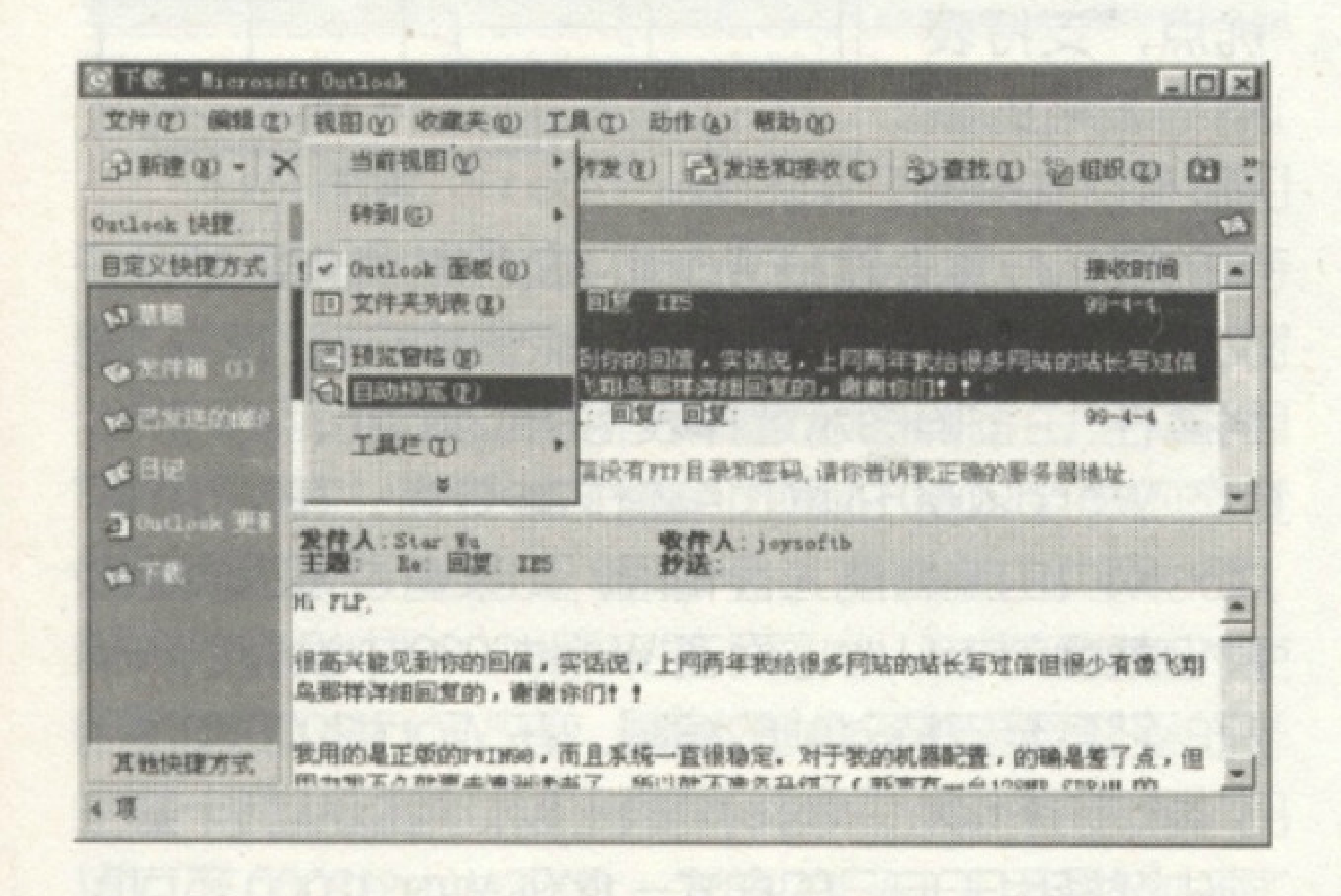
PowerPoint2000 的另一功能就是它的联机功能，从菜单中选择“幻灯片放映 => 联机广播”项就可以通过网络即时对网络中的人员播放幻灯片，这样也加快了信息的传播与反馈。

PowerPoint2000 也有“另存为网页”的功能，它生成的网页将把所有幻灯片的内容都包含在内，并为你自动生成文件夹和图片。值得一提的是 PowerPoint 生成的网页水准不低，其中运用了大量的脚本使整个网页很有交互感。举个例子：无论是放大或缩小浏览器的窗口，该网页都会根据窗口的大小对图片文字进行调整。



OutLook2000

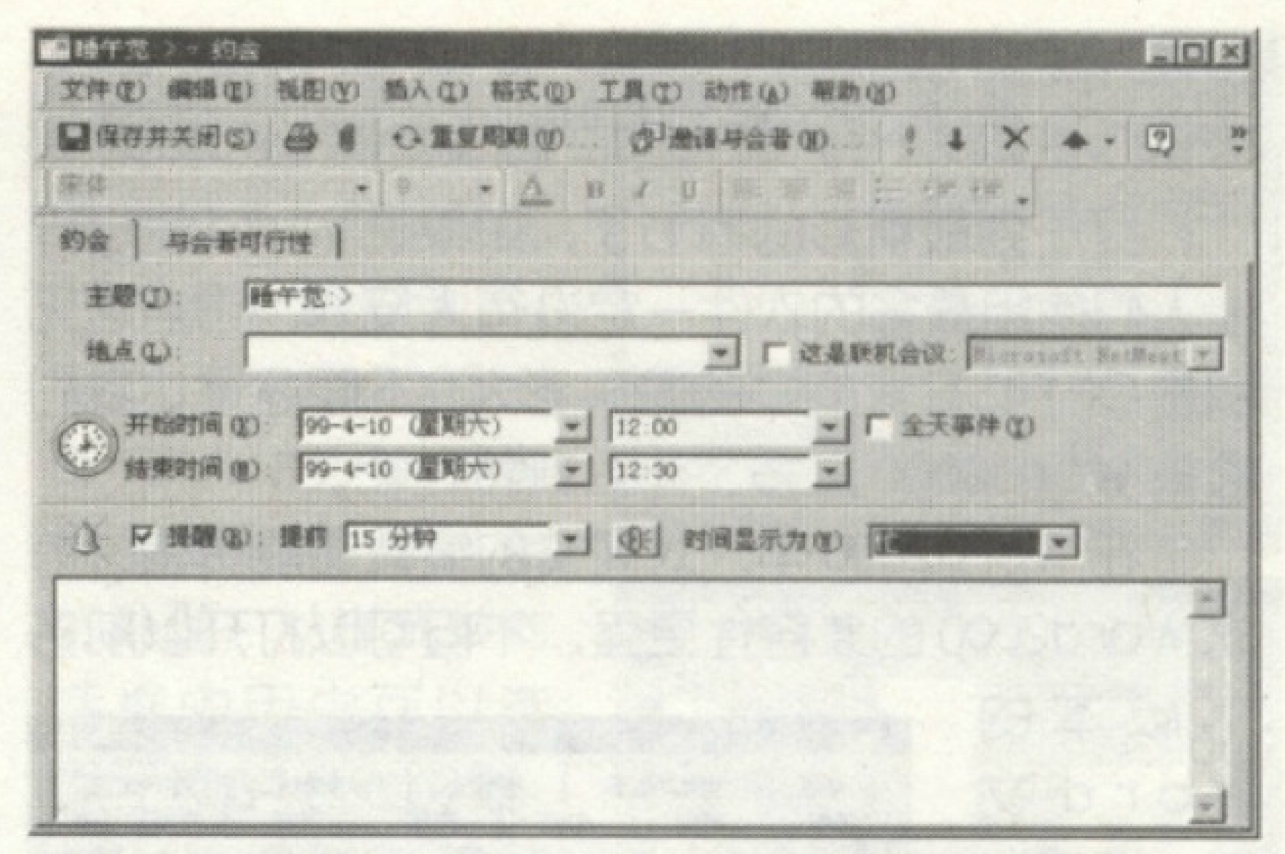
在OFFICE家族中管理用户个人信息的任务责无旁贷地落到OutLook身上。OutLook是一个兼E-mail收发，备忘录和日程安排于一身的软件，它会按时提醒你每天该干什么事，安排你的个人事务，计划约会等等。对于我来说OutLook当然有些大材小用，如果仅仅是处理E-mail的话，IE5带的OutLook Express5已经足够，不过还是让我们看看OutLook附带的新特征吧。



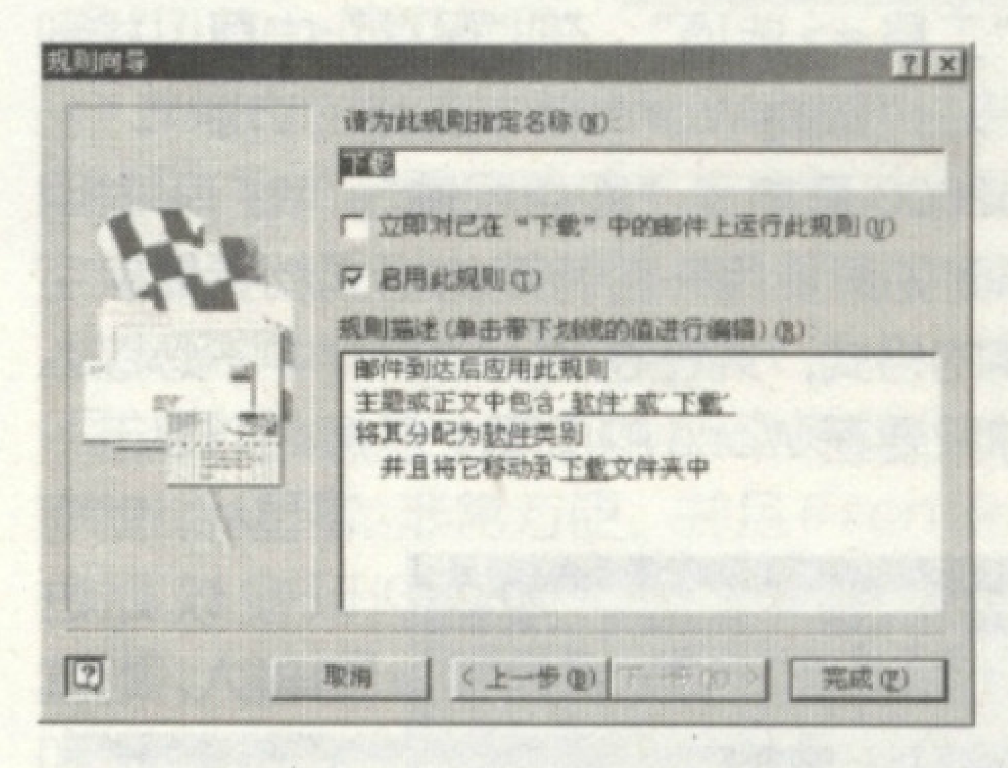
从界面上看来OutLook2000几乎没有改动，对邮件增加了预览功能，从菜单中选择“视图=>自动预览”即可在邮件表中对邮件内容进行查看。另外选择左边工具条中的“OutLook今日”项就可以查看今天的要发送的邮件和任务等，这样你就不会忘事啦。据OutLook附带的说明说它在撰写邮件时还有投票功能，也就是说发信人可以在邮件中插入投票的选项，只要对方也有OutLook2000，收到此信后投票寄回，OutLook就会对投票进行统计分析，这实在是一个很实用的功能，但是我并没有在OutLook2000中找到。OutLook还支持用Word来书写邮件。

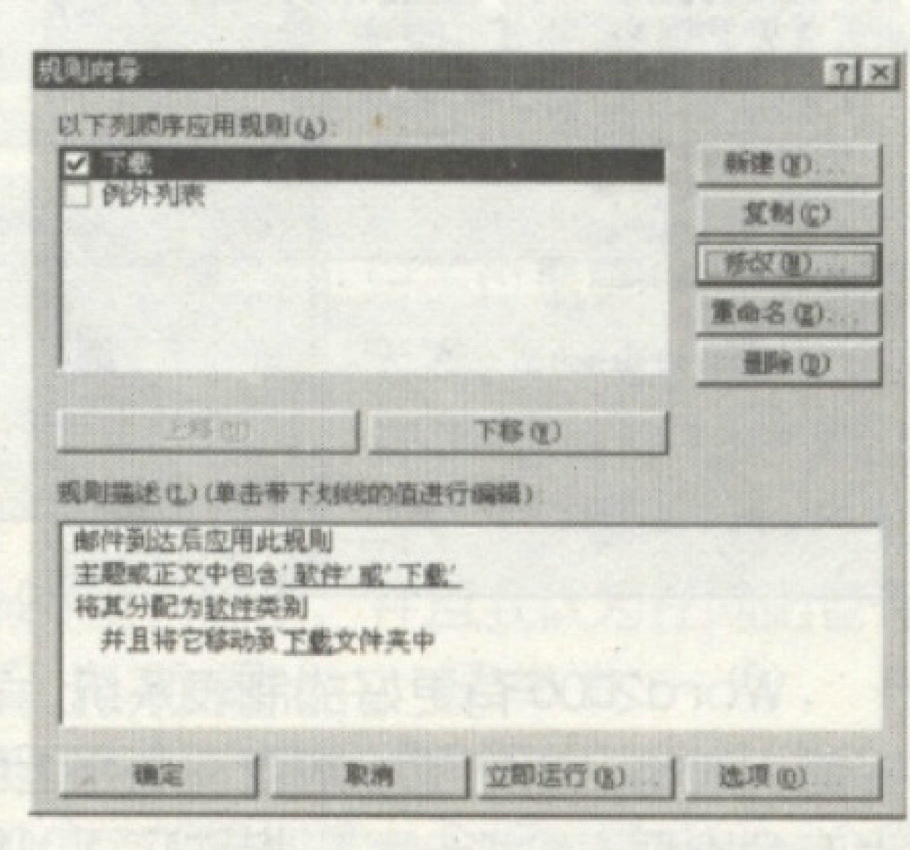
我不得不承认OutLook在日程安排方面有一套行之有效的方案，打开日历选项，双击其中的时间段，在弹出的窗口中就可以填写要做的事情，并为该事件确定一个事件类别，如“忙”或“外出”等等，再查看“与会者可能性”的时候就可以从右边的时间表中看到自己或他人是否有时间参加会议或其它活动。

而OutLook2000中最吸引我的还是它的规则向导。象我这样的网虫，一天总要收到20封左



右的来信，其中大量的可能是垃圾信，或者有些信没有时间当时处理，于是信箱中的信总是乱七八糟，时间一长就找不到自己需要的信件。使用OutLook2000提供的规则向导功能，可以根据信件内容中的关键字或发件人等信件信息进行查找，把收到的特殊信件放人指定的类别或删除或自动回复，这样比起自己手动归类来要方便多啦，既杜绝了垃圾信，又不会忘记重要的信件，是不是很棒？制定规则向导的方法很简单，从菜单中选择“工具=>规则向导”，在弹出的窗口中添加需要的类别，按照提示输人关键字（按文本框中带有下划线的文字即可）。注意观察你会发现它中间的判定条件比我刚才说的要多得多，对邮件的处理也多种多样，绝对是信件大户的最佳助手。



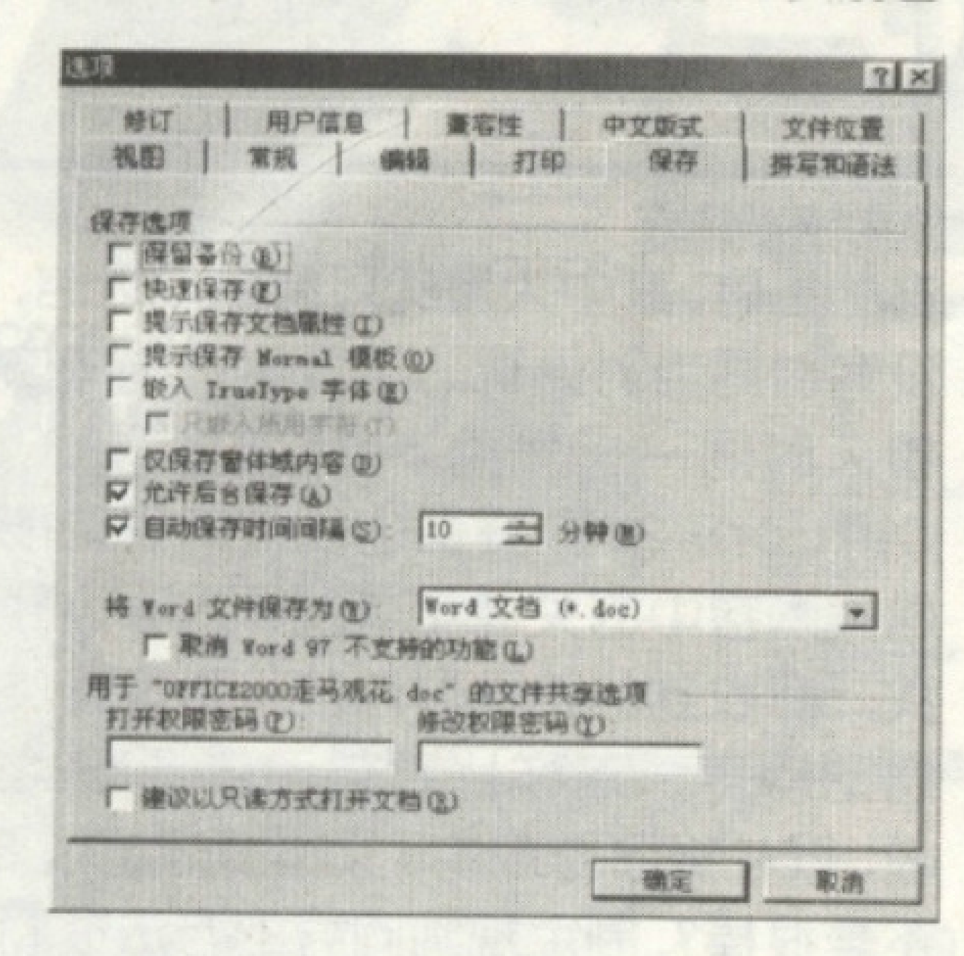




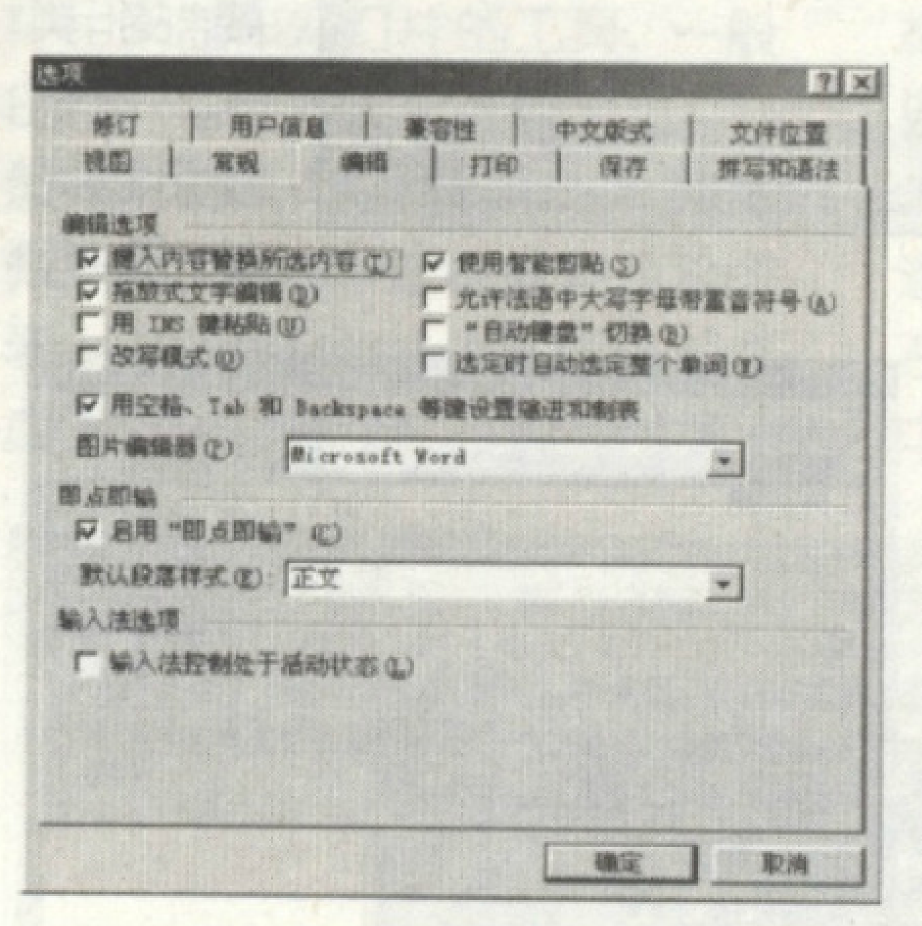
Word2000

终于到最精彩的章节了，如果说 Word 是世界上人们使用最多的软件一定没有人反对，它当之无愧是 OFFICE 家族中的龙头老大，下面还是让我们看看 Word2000 又多了什么新特性吧。

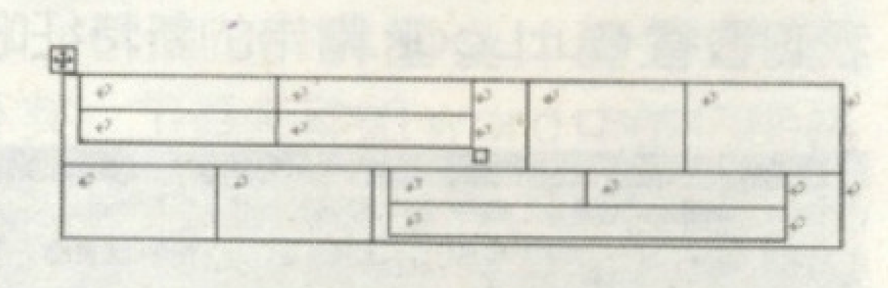
在 Word2000 中，对图文的编辑功能更强。首先 Word2000 的兼容性更强，不但可以打开以前各个版本的 Word 文档，还可以打开包括 WPS 的 DOS 版本文件和 Windows 文件，并且还可以以各个文件版本输出。在菜单中选择“工具=>选项”，在“保存”中可以找到一个选项——“取消 Word97 不支持的功能”。



Word2000 添加了“即点即输”。我们平时用 Word 写作时如果要用一些特定的格式就要靠敲空格排列文字的格式，现在在 Word2000 中不必这么麻烦了，你只要在 Word 的页面上任意地方双击一下鼠标，就可以在该处进行输人，这就是所谓的“即点即输”。要取消该功能，从菜单中选择“工具=>选项”，在“编辑”中即可找到“即点即输”一项。



Word2000 有更好的制表系统。在 Word 中选择插入表格，当把鼠标放置在表格上面时，它的左上方会出现一个“十字”，拖动它可以把表格放置在任意的地方。另外在表格的右下角还会出现一个小方框，拖动则可以改变表格的大小；Word2000 吸取了 HTML 的优点，支持表格与表格的嵌套；Word2000 中的表格位置处理和 Word 中的图片类似，也允许文字对表格的环绕，在表格上点鼠标右键，选择“表格属性”，按照图示选择表格的位置。



己或他人是否有时间参加会议或其他活动。(图 outlooka.gif)

而 OutLook2000 中最吸引我的还是它的规则向导，象我这样的网虫，一天总要收到 20 封左右的来信，其中大量的可能是垃圾信，或者有些信没有时间当时处理，于是信箱中的信总是乱七八糟，时间一长就找不到自己需要的信件。使用 OutLook2000 提供的规则向导功能，可以根据信件内容中的关键字或发件人等信件信息进行查找，把收到的特殊信件放入指定的类别或删除或自动回复，这样比起自己手动归类来要方便多啦，即杜绝了垃圾信，又不会忘记重要的信件，是不是很棒？方法很简单，从菜单中选择“工具=>规则向导”在弹出的窗口中添加需要的类别，按照提示输入关键字（按文本框中带有下划线的文字即可），注意观察你会发现它中间的判定条件比我刚才说的要多得多，对邮件的处理也多种多样，绝对是信件大户的最佳助手。(图 outlook9.gif) (图 outlook8.gif)

OFFICE200 的表格功能

Word2000

终于到的最精彩的章节了：我说 Word 是世界上人们使用最多的软件一定没有人反对，它当之无愧是 Office 家族中的龙头老大，下面还是让我们看看 Word2000 又多了什么新特性吧。

Word2000 的网页编辑功能更强。在 Word97 中对网页的编辑能力很有限，如果有过多的表格嵌套它就会力不从心，而在 Word2000 中没有这种情况，它甚至支持对帧的编辑。在 Word2000 中使用了类似于 FrontPage 中的主题，可以从几十套主题中选择用于自己的样式。此外 Word2000 还可以编写 OutLook 的邮件。

Word2000 增强了打印功能。选择打印后可以在弹出的窗口中找到“放缩”选项，也就是说可以对文档中的内容根据纸张进行放缩。另外我还发现了一个有趣的现象，在 Word2000 的工具条中多了一个汉字繁简变化的按钮，选定文字后，选择相应的“繁体”或“简体”，Word2000 就会把该字体改变，但似乎并非 Big5 与 GB 间的转换。有趣的是，当繁体文字中含有一些词的台湾说法时，换成简体后词也变成了我们熟悉的形式，如“程式”变成简体后就成了“程序”，“滑鼠”转换为简体后就成了“鼠标器”，不信的话你可以自己试试。

FrontPage2000

对于微软把 FrontPage 加入 OFFICE 的举动我表示双手赞成，FrontPage 一直也是我最喜欢的 HTML 编辑程序，也许因为“爱之愈深”，也“责之愈切”，FrontPage2000 给我带来的并不都是满意。

这次 FrontPage 由微软做了汉化，但我还是要感谢“中国汉化同盟”曾经为 FrontPage98 做了完整的汉化，而这次的汉化和 98 的大部分内容出人

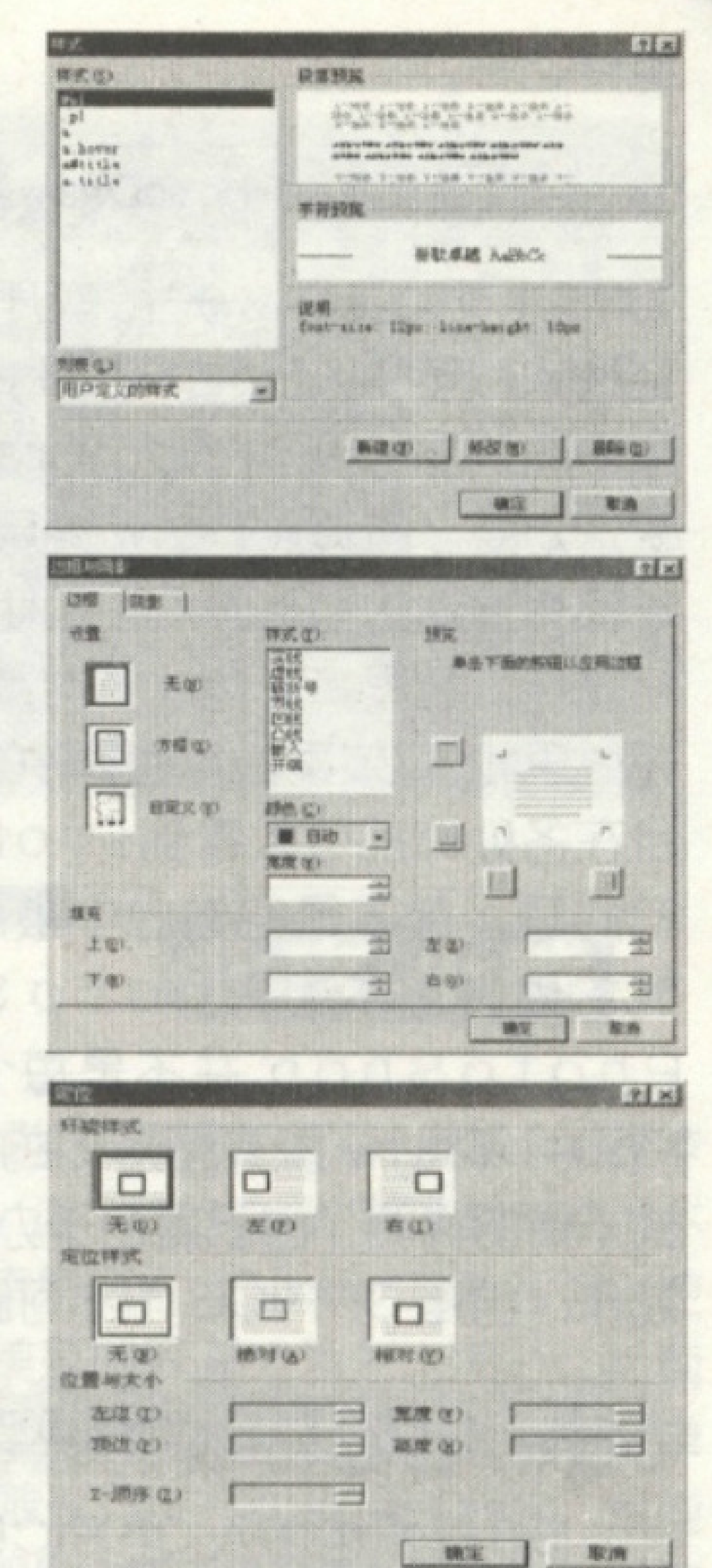


不大，大家不必担心释意上的出入造成使用的不便。

从外形看，FrontPage抛弃了原来文件管理和页面编辑分置的方法，而把它们合而为一，如果说方便了的话，的确是方便了许多，大家不必在再各个窗口中来回切换，但是对于编辑网页来说，由于文件目录和工具栏占去一块后整个页面不能以全屏的宽度显示，就可能出现编辑与实际浏览的不一致。FrontPage2000对原来插入图片，选择超链接时使用的窗口进行了改变，基本符合了资源管理器的样子，可以按名称大小时间等排序，灵活性更大。另外，FrontPage2000一加入OFFICE自然也多了“宏”的运行，使一些重复性的操作得到简化。

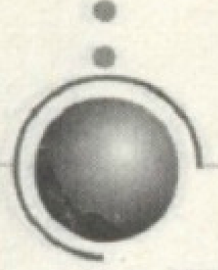
FrontPage2000的另一个改变是它不再使用Server控制网站。在FrontPage98中要进行网站编辑就必须启动FrontPage Web Server，而如果你的系统中装有运行ASP所需要的Personal Web Server的话，因为两者都使用了Port 80的端口，就会造成冲突，唯一的办法是关闭PWS。而在新版本的FrontPage中这个FWS被取消了。

FrontPage2000此次的改进可能是对于样式单和动态HTML的改进。对于样式单，它的表示方法更为直观，大部分的样式都可以用图例进行解释，并且有预览窗口对样式效果进行预览，这样即使不懂CSS的朋友也可以轻松为网页设置需要的样式。但是微软在“段落属性”和“字体属性”等窗口都去除了样式按钮，使我感到极不适应，所谓样式单就应该是任何HTML元素都可以使用，在这一点上2000反而不如98了。对于DHTML，FrontPage2000也有增强，选择菜单“查看=>工具栏=>DHTML效果”即可出现DHTML的工具条，可以为选定的元素设定一个事件，然后设定事件发生后的效果，虽然这样比FrontPage98强了一些，但是比起Dreamweaver2却差得多了，更不要说Timeline的控制了。FrontPage2000对DHTML的另一处增强就是增加了对层的处理，从样式单对话框中用户可以选择元素的绝对位置、相对位置和精确的坐标，这些在FrontPage98中都是无法正常显示的。如果要保持网页的兼容性，FrontPage2000也可以制定适合各个版本浏览器的规定，你只需在菜单中选择“工具=>网页选项=>兼容性”即可对编辑网页的兼容性进行调整，增加或去除浏览器支持或不支持的方法和语言。



FrontPage2000还增加了插件的概念，如果你安装了Ulead公司的Smart Save或Cool3D就可以在FrontPage2000中直接调用对网页中的图片进行处理，非常方便。并且FrontPage2000增加了对OFFICE2000三个新组件（ActiveX）的支持，也就是说对数据库和图表等OFFICE数据在网页中有更多的支持，但一定要用IE4以上版本的浏览器才有效。

FrontPage2000只不过是98的一个增强版本，而一些HTML4的新功能都没有得到体现，在很多地方和FrontPage98没有区别，并且我认为在网站管理方面它甚至有所退步。仅举此一例，在FrontPage98中网站编辑环境下的功能是很强大的，而在2000中，如果你把一个相对链接从一个路径移动到另一个路径下的另一个页面上时是不改变的。FrontPage2000是我最不满意的OFFICE



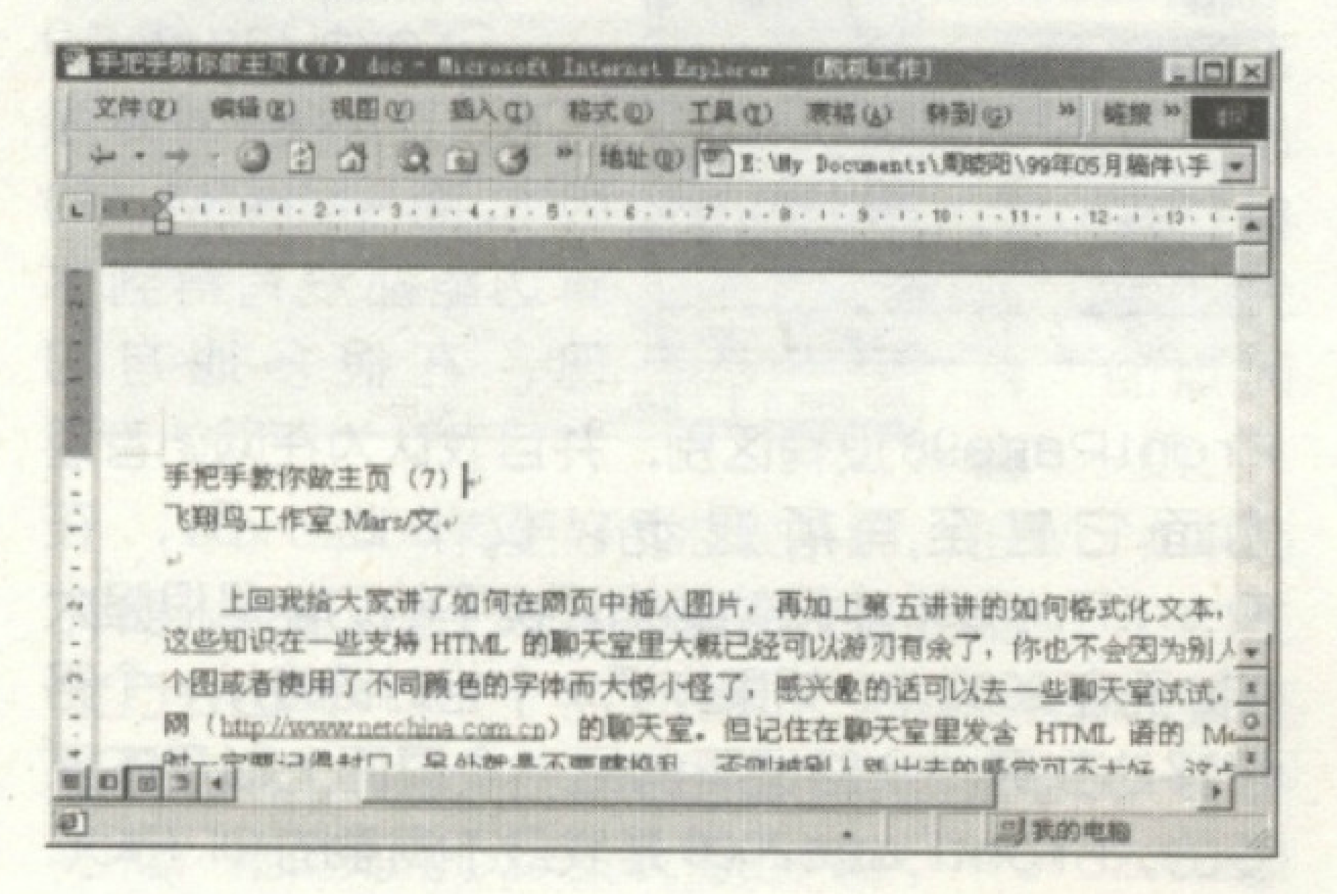
组件之一。

PhotoDraw2000

PhotoDraw是微软开发的一个与其它图形处理软件竞争的软件，在PhotoDraw2000中微软的方向更加明确，PhotoDraw最突出的功能就是快速方便。PhotoDraw使用简单，它的每一个菜单都有直观的图形表示，即使你不懂英文也看得出它是什么意思。它有很多内置模板和现成线条、填充效果和3D效果，也使图形的制作更加傻瓜化，并且在各处你都可以看到PhotoDraw提供的提示和向导，是不是把你心中最后一点疑虑也消除了呢？也许它不如PhotoShop强大，但是PhotoShop并不是每个人都会使用的，而PhotoDraw以其图形化的界面和直观的表达方式，更加说明了自己适合于办公图片和网页图片的制作，也是OFFICE中不可缺少的一员。

IE5.0

IE5这次也加入OFFICE2000而成为它的一员，IE5也不仅仅再是单纯的浏览器，它和OFFICE的联系更加紧密，功能也更加强大，它甚至可以直接打开Word文档，注意看它的工具条你就可以发现它是IE5而不是Word，而从前的"编辑"也并非只有用FrontPage才能打开，在处理某些页面时点击IE5的编辑按钮时打开它的可能是Access2000，并且利用IE5的讨论功能就可以在OFFICE2000中和别人进行讨论。毫无疑问IE5和OFFICE的关系是密不可分的，它之所以把版本号更改为5.0，更多的可能不是针对于IE4，而是在配合OFFICE2000。对IE5的功能已经介绍得太多，我就不再赘述。



结束总结

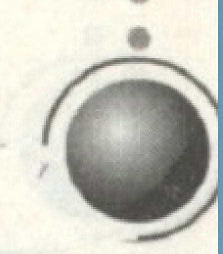
OFFICE2000起初在我的印象中是神秘，高深，但实际上当我慢慢地接触它，写到此处的时候也感到它并非想象中的十全十美。OFFICE2000不是神话，在很多地方的升级并无质的改变，但也不得不承认，OFFICE仍是办公软件的霸主，即使没有OFFICE2000，市场上也难有能出OFFICE97之右者。说到OFFICE2000就不得不说说WPS2000。国内的一些媒体曾大肆鼓噪WPS2000，但我即使不去看WPS也知道它要比OFFICE差得很远，OFFICE是一个有机的整体，各个成员互为呼应，涵概的范围包揽了所有办公的需要；而WPS只是单枪匹马，在Windows操作系统下的编程经验远没有微软的技术强，即使它已经"代表了国内编程的最高水平"，但再强大充其量也就是和Word进行一下比较罢了。曾经看到金山公司自己写的一篇比较WPS2000与Word97的文章，其中对两者的功能进行了详细的对比，最后得出的结论是各操胜券，这里面是不是包含有自己的主观意志？如果是和Word2000比，恐怕就颇有不及了吧？这也是理所应当的，毕竟两者的投入相差太多。正象金山的人说的："若用Word97编一本书可能更能显示出它的优越性来，WPS2000主要面向国内普通用户"，这话很有道理，WPS要和Word竞争就只能在价格和适合本地化的使用上下功夫。现在还有不少人在使用WPS，但是一旦人们熟悉了Word而忘记了WPS，要夺取这块阵地就难上加难了。如果你是一家大公司，无疑OFFICE2000将是你的最佳选择；而如果你是个人用户或是资金并不宽裕的小企业，还是仔细斟酌一下吧。

微软曾经在软件业中创造了一个又一个奇迹，但是人们也渐渐开始指责微软的技术落后陈旧，真的是这样吗？Netscape是这么说的，但是它的浏览器被微软打败了，可能有微软垄断的因素，但是Navigator的功能的确比IE差远了，最近它的主要成员也离开了；Linux也是这样说的，我不知道结果会是如何，但是我只想说微软的技术并非陈腐，它倡导的思想逐渐都成了今天的标准，回头看看你就会发现微软的深谋远虑，2000年，微软你究竟要把我们带向何处？

飞翔鸟软件站网址：

http://joysoft.soim.net（北京站域名）

http://joysoft.iscool.net（上海站域名）



美化你的桌面

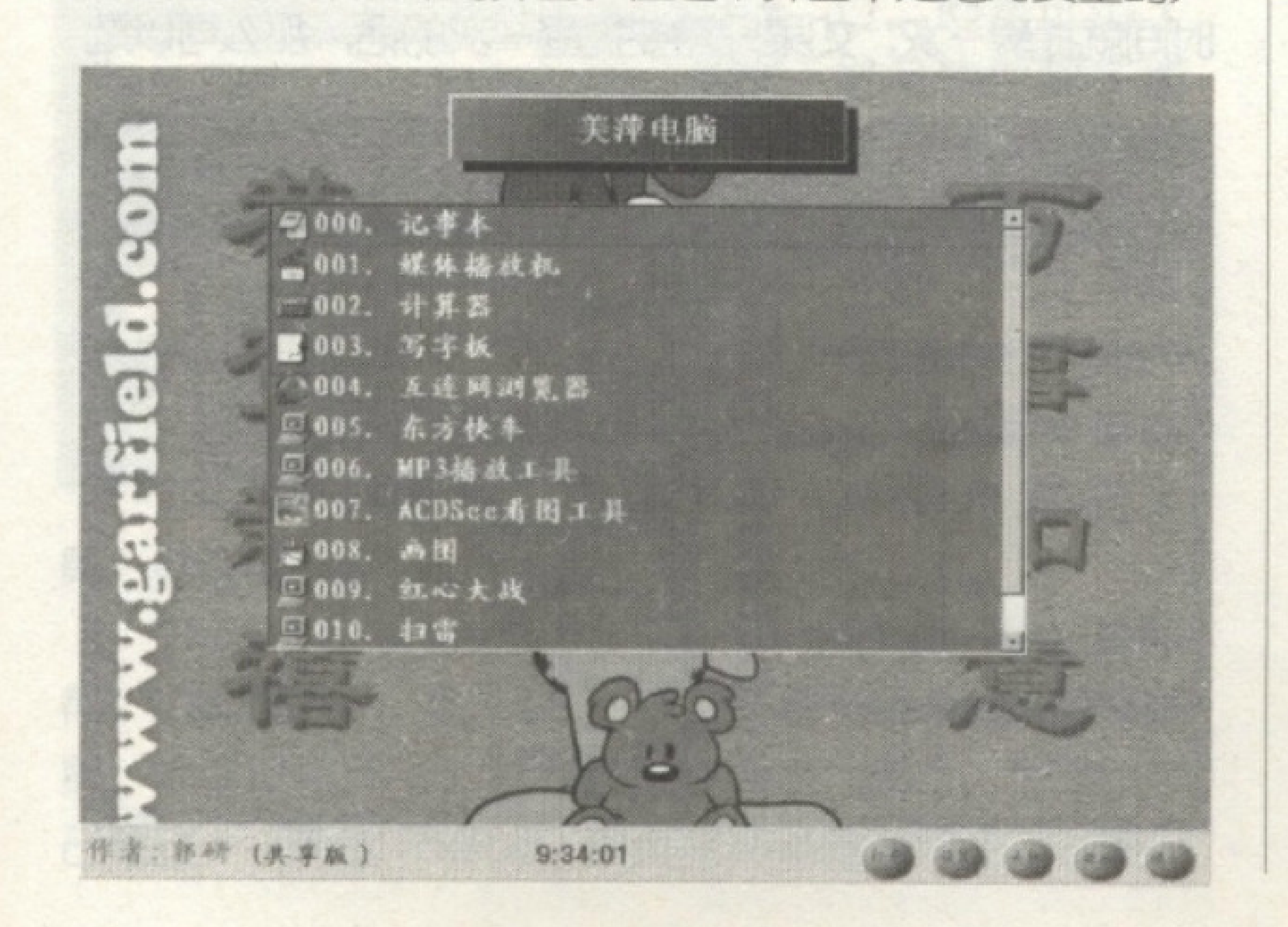
北京 小熊

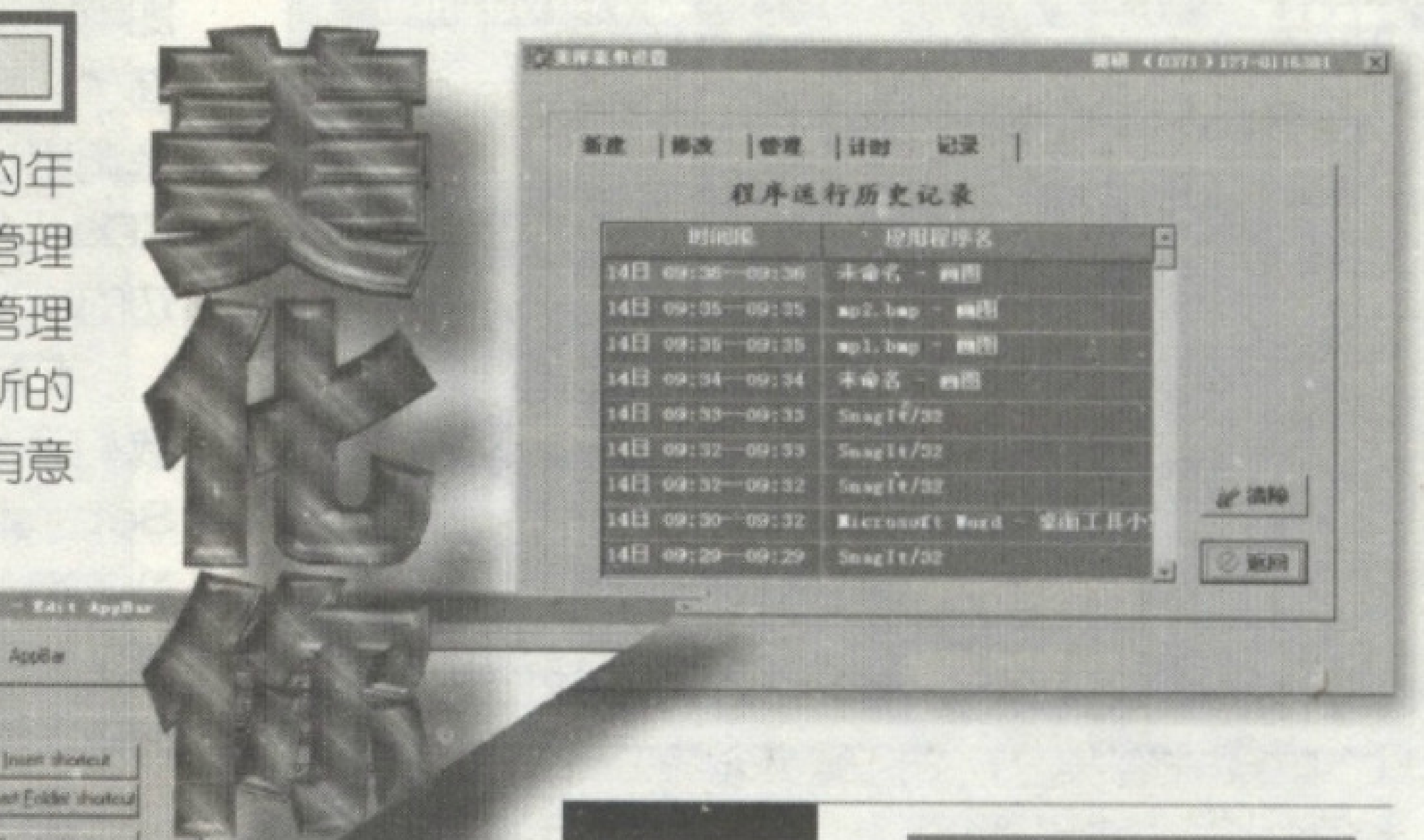
一、美萍安全卫士菜单

在当今Windows 95/98操作系统盛行的年代，其安全性一直是令管理人员头疼的问题，管理人员几乎没有办法对用户进行任何限制，这为管理工作带来了极大的不便——尤其应用在公共场所的电脑，更是难上加难。用户由于错误操作或者有意破坏，很容易就造成脆弱的Windows系统被严重破坏甚至崩溃。于是美萍安全卫士菜单程序就应运而生了，这可是为数不多的国产桌面软件中的一个精品哦!

美萍安全卫士菜单（以下简称美萍，很好听的名字）特别适用于公共机房、网吧、培训中心、专业应用平台等，运行于Windows 95/98/NT系统之下。它在运行时能屏蔽系统热键（如关闭、重新启动等热键），只有管理员的密码可以退出程序；自动计时、计费功能和限时功能，能够让管理员更主动地掌握用户的使用时间及费用；历史记录功能可以帮助你登记用户的每一项操作，包括用户运行每项程序的开始时间、结束时间、程序名称等信息，方便对帐、查帐；你在计时或限时操作中如果意外停电，断电保护功能也能在电源恢复之后自动从断开的瞬间接着计算时间和费用。很不错吧？美萍的“魅力”的确能让管理员们怦然心动。

安装完毕后，你可以直接双击程序名来运行美萍，你会看到一个美萍的界面。在这个界面中是绝对安全的，



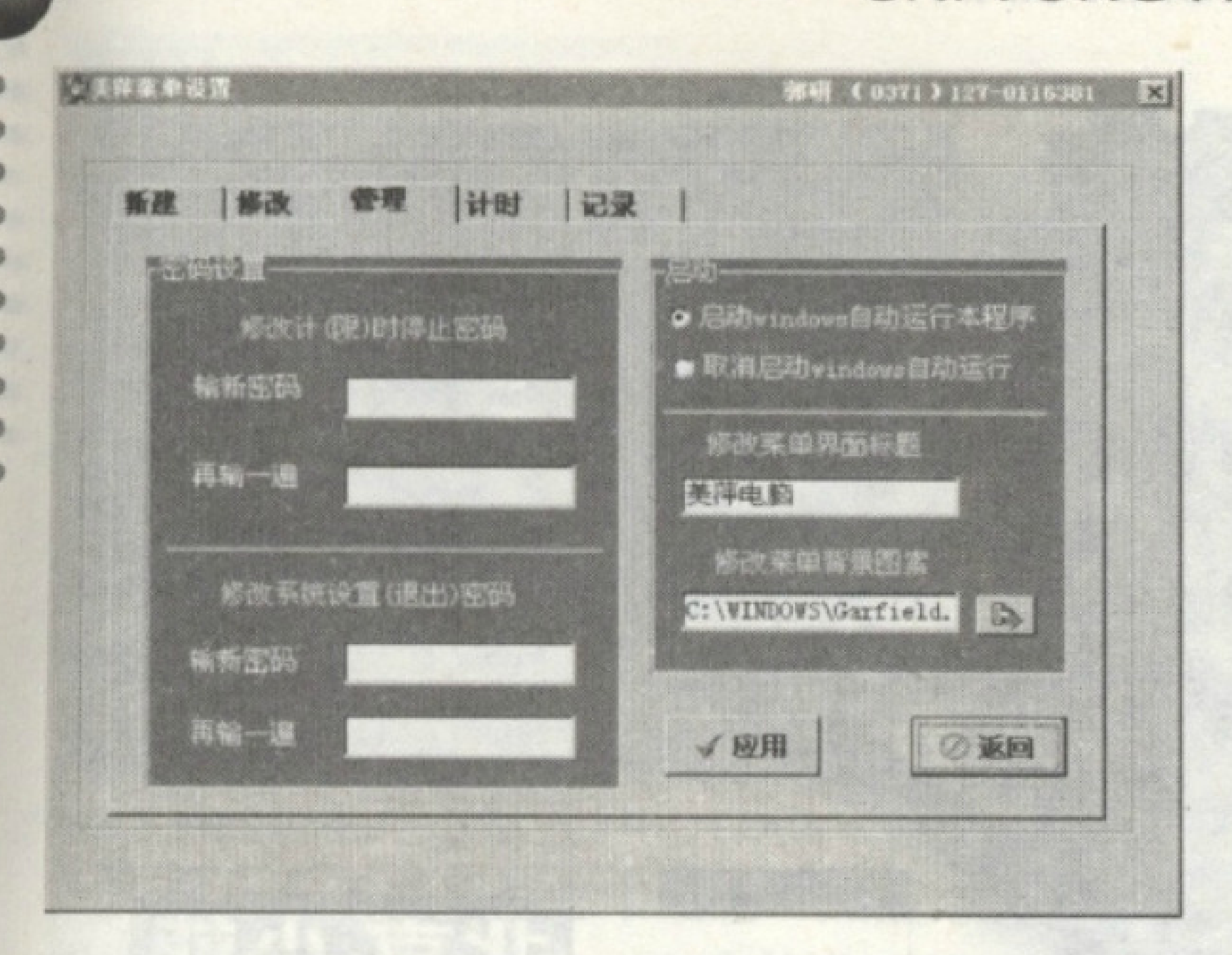


任何切换或关闭程序的热键都会被美萍截获，连小熊的普通抓图热键都使用不了，幸好Print Screen功能还可以使用。美萍的界面分为三个部分：标题栏、程序菜单列表和工具栏。程序菜单列表列出了用户可以使用的程序，这些程序都是由管理员确定的，你可以根据需要限制用户使用或不使用哪些程序。工具栏的中间显示了系统的时间。

工具栏的打开命令是用于打开你后台运行的程序。如果你在运行美萍之前还运行了其它程序，在美萍启动之后这些程序就自动转换为后台运行，但一些运行后最小化成系统图标的后台守候程序（如金山词霸等）就不能再被美萍调用了。你在打开程序列表中双击你要前台运行的程序就OK了。一般来说，为了让美萍取得优先权，我们都是尽量不运行后台程序，因为这样的话会让用户有调用其它非列表程序的机会。

进入美萍的界面后，你首先应该做的是修改密码，打开设置窗口就可以对美萍进行详尽的设置了。默认的系统密码是空的，你直接点击确定就可以进入设置界面。在“新建”和“修改”两项设置中，主要是对程序列表进行必要的配置，你可以在“目标程序”栏中输入一个允许的程序，同时在下面给它建立一个“中文名称”，然后添加到“菜单列表”中去就可以了。如果你需要对程序进行一些变动，则在“修改”页面中直接修改后存盘就行了。

“管理”页面用于设置密码和启动方式等。密码当然要尽快更改，否则会被别人取得管理员权限。密码分为限时/计时密码和设置/退出系统密码，分别用于开启计时器和进入设置窗口/退出美萍程序。同时你还可以在这里更换美萍的墙纸和标题名称，并且确定美萍的启动方式（建议使用默认的和Windows同步启动以取得优先权）。



“计时”页面中，你可以选择计时方式，是普通的不计时、手动计时还是显示方式，同时如果你是公共机房或网吧的管理员，你还可以指定每台计算机每小时的使用费，这样计算费用时就无须多费口舌了。你还可以设置在启动程序时关闭其他应用程序，这样的话就不能用“打开”按钮来调用后台程序了。

最后是“记录”页面，这里如实地将用户在系统上所执行的一切操作都记录了下来，你可以在这里查看需要的信息，不需要时也可以将记录全部清除。

美萍，的确很“迷人”吧？你可以在这里获得最新版本：http://hnhj.yeah.net。美萍也是一个共享软件，但也有一个功能完全的试用期，你尽可放心使用。

二、XDesk

这也是一个虚拟桌面管理程序，虚拟桌面管理程序的作用想必大家已经滚瓜烂熟了，这里就不多说。我们先来看看XDesk的优点。XDesk可以使用多个独立的虚拟桌面，点击系统图表甚至一些简单的鼠标移动操作就可以在各个虚拟桌面之间切换；每个桌面可以拥有各自的图标和热键，你可以方便地进行管理；你可以给这些桌面确定一些“规则”，XDesk会根据这些规则来确定一些操作，如同时在各个虚拟窗口打开同一应用程序、自启动、最小化、隐藏窗口等；对于多用户使用同一计算机，你可以将个人的设置存储下来，在使用时可以恢复；智能安装支持，使得你在程序安装完毕后无须再次启动计算机就可以直接使用；还有鼠标卷动功能，你只须按住右键就可以卷动窗口。

运行XDesk之后，在桌面上会出现一个工具条，工具条上显示了开始菜单里的快捷方式，你可以通过左键点击来调用或右键点击来配置；同时XDesk还会在系统图标栏里生成相应的虚拟桌面图标，你可以直接点击这些图标来切换桌面，或者使用“Mouse Knocking”功能：即用鼠标指针两次敲击桌面的左右边缘就可以切换虚拟桌面了。而对桌面的上边缘使用“Mouse Knocking”时会调出当前运行的程序窗口列表，对下边缘则是调出XDesk的配置菜单，你可以使用鼠标右键点击工具条左边的XDesk标记来打开配置菜单。

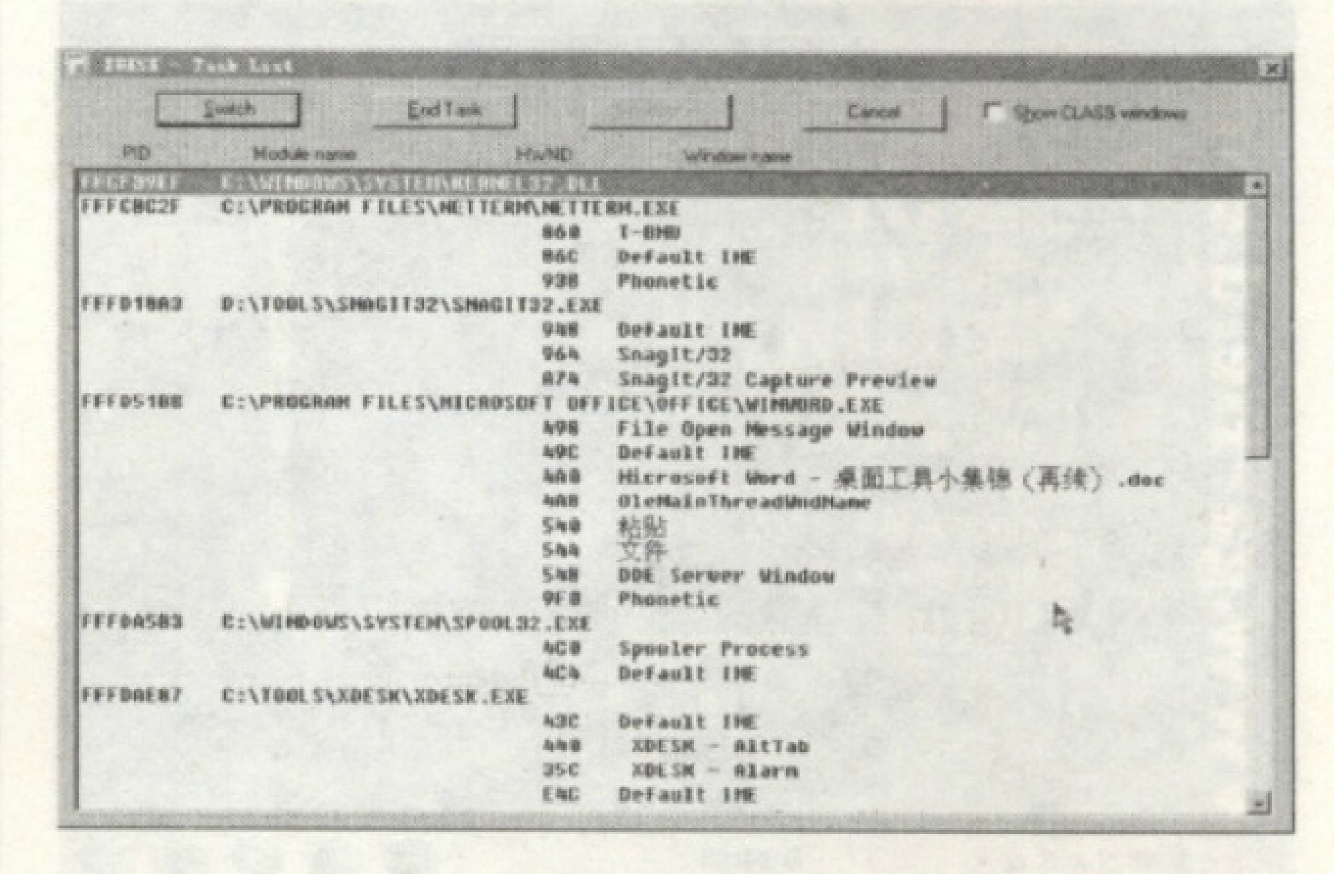
在配置菜单里，也可以切换桌面或获取帮助，但是我们还是主要看看Xdesk的配置。在General Settings主要设置中，你可以指定虚拟桌面的数量，建议不使用过多的数量，否则太耗费系统资源，应该根据需要来配置；你可以给各个桌面指定相应的名称和热键，同时指定是否自动存储/载入配置、规则和热键。

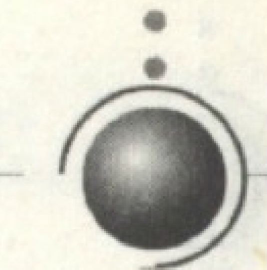
在Advanced Settings高级设置中，可以指定鼠标的敏感度、卷动速度、各个桌面图标的放置、是否使用工具条、是否使用“Mouse Knocking”等。可以点击Advanced/General按钮来切换两种配置的方式。

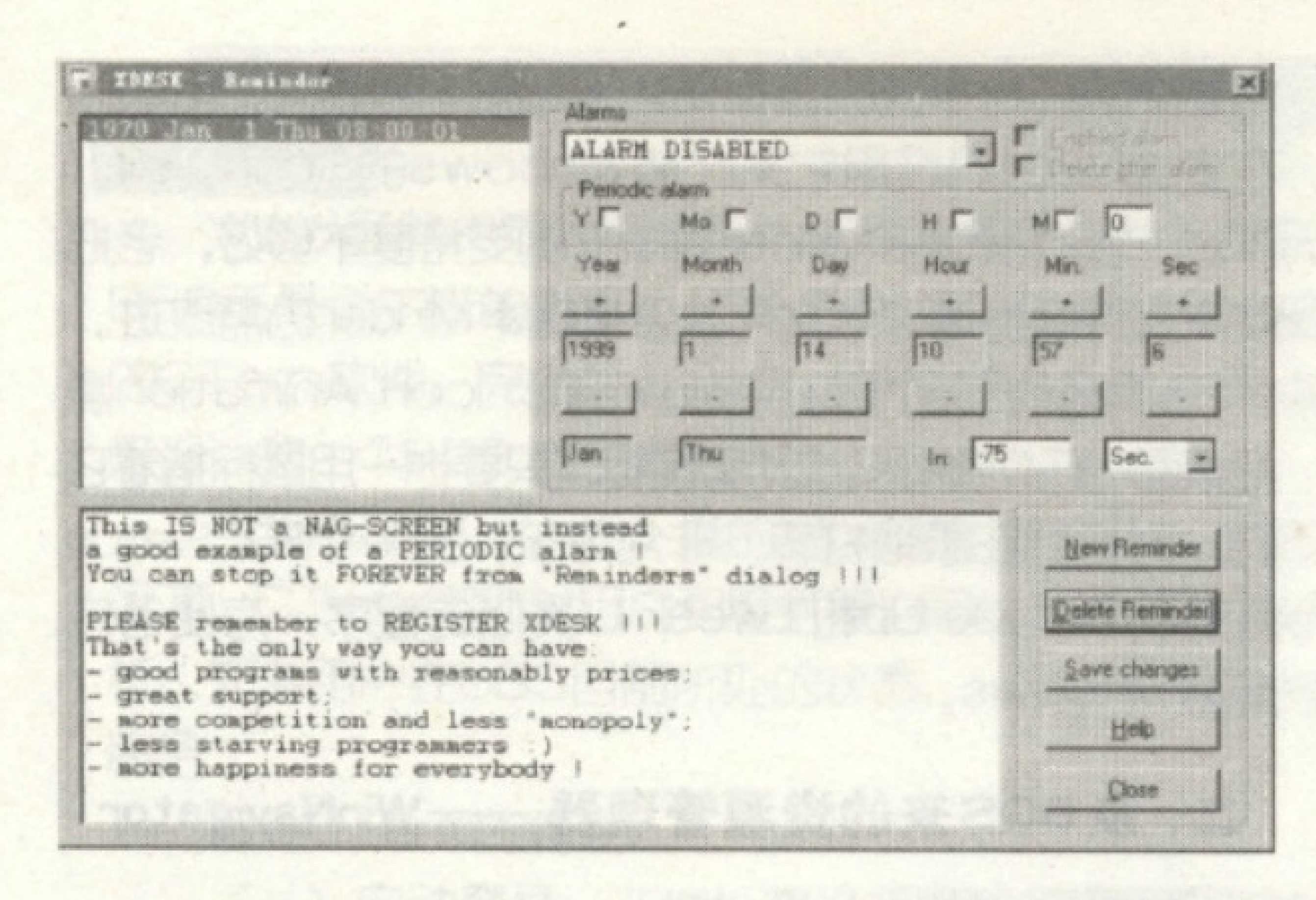
Edit Rules命令可以调出规则编辑器，在这里可以指定一些固定或临时的规则，比如指定某一程序在多个窗口同时运行，或运行时最小化、最大化、自动隐藏等，同时还可以指定Data Handle数据操作的主虚拟桌面，当各个虚拟桌面的同一窗口中的内容不同时（如Word等编辑程序），则以主虚拟桌面的为准。

Edit AppBar命令可以调出工具条编辑器，在这里编辑工具条的各个工具按钮，插入一个新的应用程序快捷方式或一个文件夹的快捷方式；也可以把这些原有的按钮删除，只须点击按钮图标前面的钩儿使之变成“X”就行了；同时你还可以添加Seperator分隔符，还可以将这些按钮或分隔符用Move Up或Move Down按钮上下移动。

Reminder是一个很尽责的提醒者，它能根据你的要求适时提醒健忘的你，你可以在这里编辑你需要的Reminder。首先应该点击New Reminder按钮添加一个新的提醒任务，下面的空栏可以让你填写提醒的内容。然后是提醒时间的设置，设置从什么时候开始，每隔多少时间就提醒一次，如果只需要提醒一次的话，那么可以选







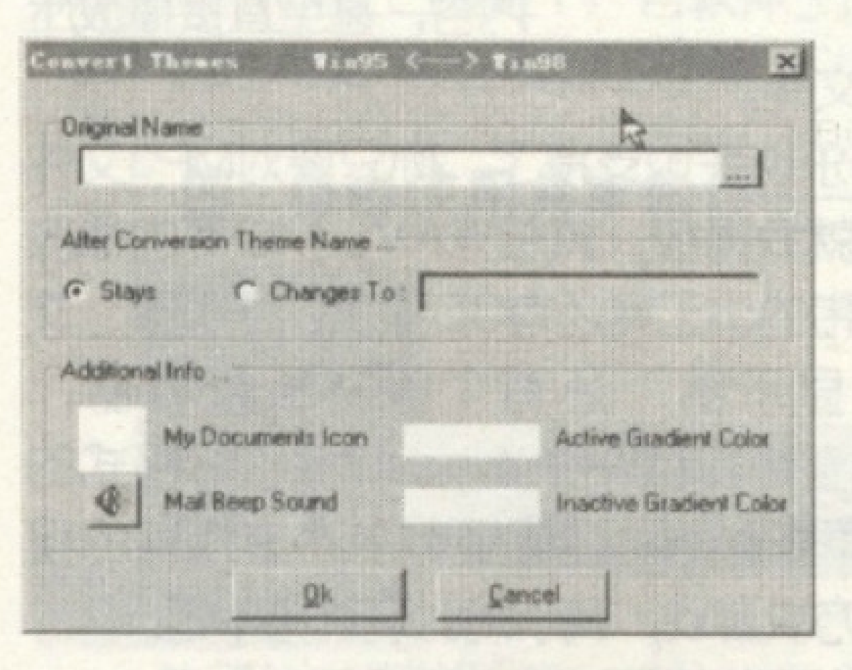
择在提醒完后自动将这个任务删除。所有这些设置完毕之后，不要忘了Save Change将变更的结果存储下来，最后激活Reminder的运行就OK啦!

Arrange命令是用于宏观分配各个虚拟桌面中运行的窗口，在这里可以任意调配窗口的运行情况，同时还可以设置一些在各个桌面同时运行的程序等等。而Task Lists命令则用于打开任务列表的窗口，可以在这里查看各个窗口任务的运行情况，包括使用的地址段、调用的动态链接库、程序位置等主要信息。可以自由地在各个程序之间切换，也可以强制中断某一个程序的运行。

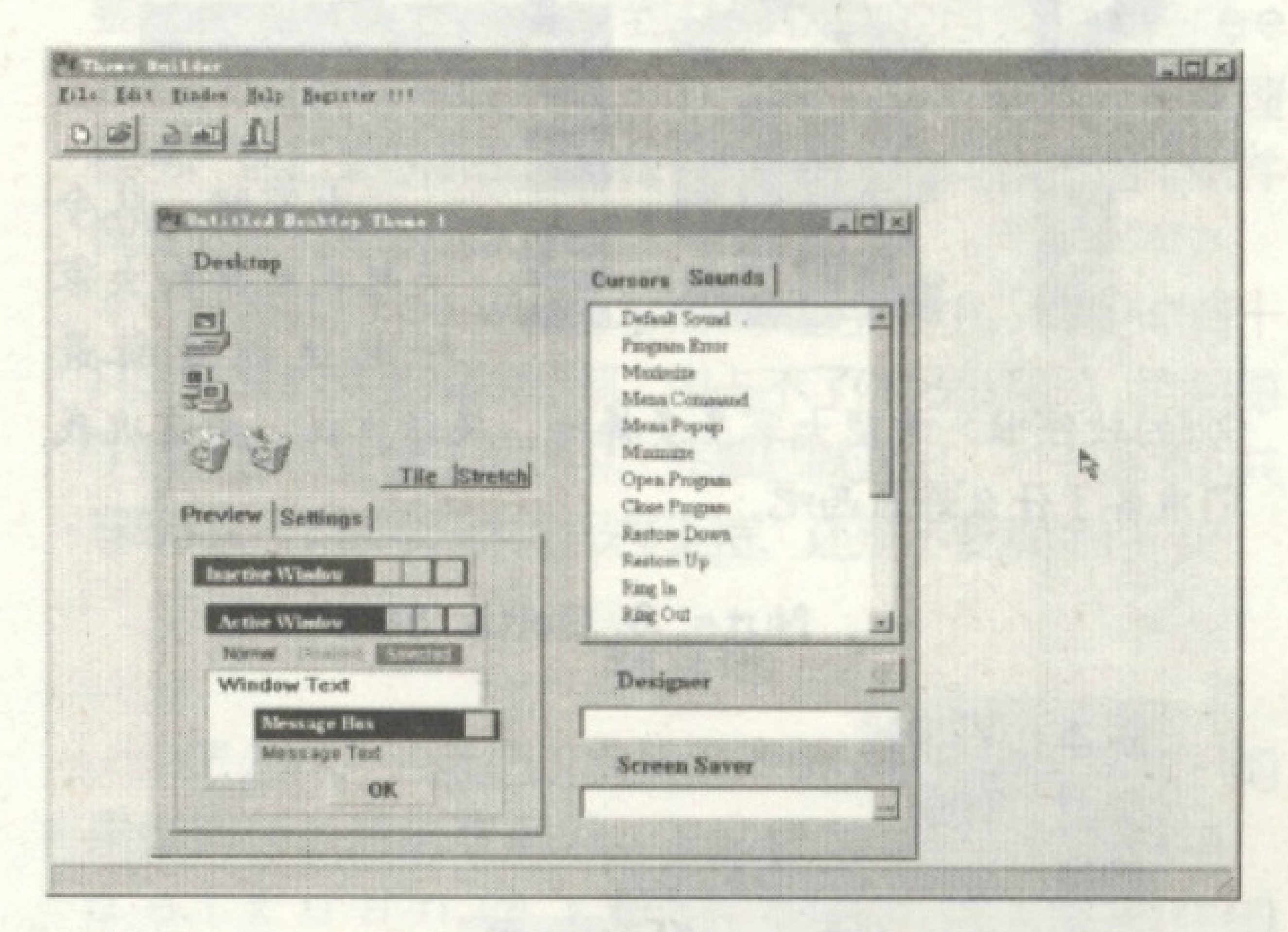
Xdesk也是一个共享软件，小熊手头是一个完全功能的评测版，但好象并没有明确的时间限制。下载最新版本Xdesk的网址为：http://members.tripod.com/~CatalinC/XDESK/。

三、Theme Builder

你使用过Windows Plus么？如果回答是，那么那一个个精美的Themes桌面布景一定会给你留下深刻的印象。不过这些精美的桌面布景再好也只是别人提供的现成产品，能不能自己定制一个属于自己的Theme呢？小熊自己也这么想过，但是试用了好多软件都不能收到满意的效果，直到我遇上了它——Theme Builder。它是一个专门用于制作桌面布景的工具，具有相当的专业水准哦!



Theme Builder的使用很简单，它支持“所见即所得”的编辑功能，预览到的一切结果都可以存储成最终结果。你可以打开一个原有的Theme进行修改，也可以自己建立一个新的Theme。点击New新建按钮后，会弹出一个窗口询问你的新桌面布景的格式，是Windows 95还是Windows 98风格。然后选择Theme的存储路径，点击OK后就可以进入编辑窗口了。可编辑的内容包括：桌面的主要图标（我的电脑、网上邻居和回收站），你可以指定它们的图标式样和显示文字，但是你必须使用其它的图标编辑工具事先编辑好这些图标；窗口颜色和风格，可以在这里通过调色板进行颜色的配置，可以选择明快的风格或暗淡的格调，一切都在你的掌握之中，你还可以随时查看你设置的结果；右边是设置鼠标的风格和播放的声音，你可以在这里指定各个文件，但同样的，如果你想制作出属于自己风格的桌面布景的话，还必须使用其它的工具制作这些声音和鼠标动画；末了还可以指定设计者的名字和屏幕保护程序文件，同样，屏幕保护程序也需要亲自



动手制作，不过有好多制作屏保的很简便的工具，可以使用它们自行生成一个。所有这些都设置完毕之后，不要忘了将工作成果储存下来，以后你就可以通过Windows Plus来调用这些桌面布景了。

如果你想在Windows 95下使用Windows 98的桌面布景，或反过来，那么Theme Builder也提供了一个功能完善的转换器，打开File文件菜单里的Convert Theme命令可以调出这个窗口。你必须先指定一个转换的Theme源文件，然后可以指定在转换后是否更换文件名，还可以进一步指定“我的文档”图标、邮件提示声音、激活或非激活窗口标题栏上的色彩梯度的颜色等等。

Theme Builder也是一个共享软件，它的使用版没有时间限制，但是有功能上的限制——无法使用桌面布景转换器，这并不影响Theme的制作。如果你喜欢，可以到以下网址下载它的最新版本：http://members.xoom.com/ThemeBuilder。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第7期BBX\下。





软件新天地

广东 蔡旋

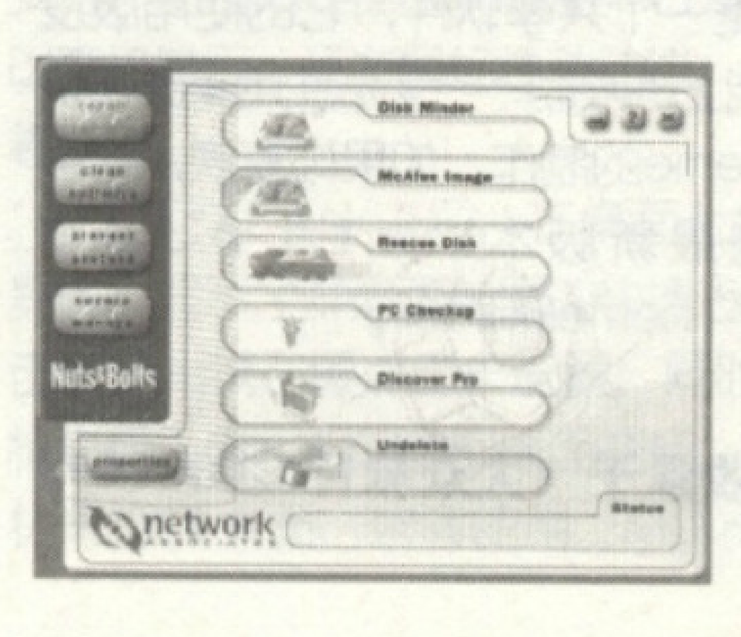
大家好，从今天起我就要和大家一起追踪最新最Cool的软件啦，希望大家多多捧场，废话少说，看这次我们准备了什么好东西吧。

一、Nuts & Bolts 98

版本：V2.01
类型：商业
网址：www.mcafee.com
评价：不可小看的工具软件套装

Norton Utilities一直都是工具软件的霸主，现在是，将来也可能是吧，但这不妨碍我们使用另一个新秀：Nuts & Bolts 98，这个只有13MB大小的软件会冲击你硬盘中的Norton系列软件吗？

最早认识NB是从Nuts & Bolts Bomb Shelter当机保护软件开始，现在看来，NB并不只是个当机保护软件这么简单。NB的操作界面很友善，将里面的功能分为四大类：repair recover（检测和修复）、clean optimize（清除和优化）、prevent protect（预防和保护）、secure manage（安全管理），功能齐全，和Norton Utilities相比也不相上下。



我对NB里也有磁盘扫描软件感到很惊讶，因为磁盘扫描软件应该是技术性很强的程序，弄不好会把硬盘弄坏，没有两手的公司是不敢做的。当Windows启动出错或中途死机时，系统会自动调用NB的Disk Minder，因为在安装NB时已经用它来代替Windows的ScanDisk，不过，我发现Disk Minder对中文的支持度不够好，老把中文文件名当成非法文件，看来Disk Minder仍需改进。

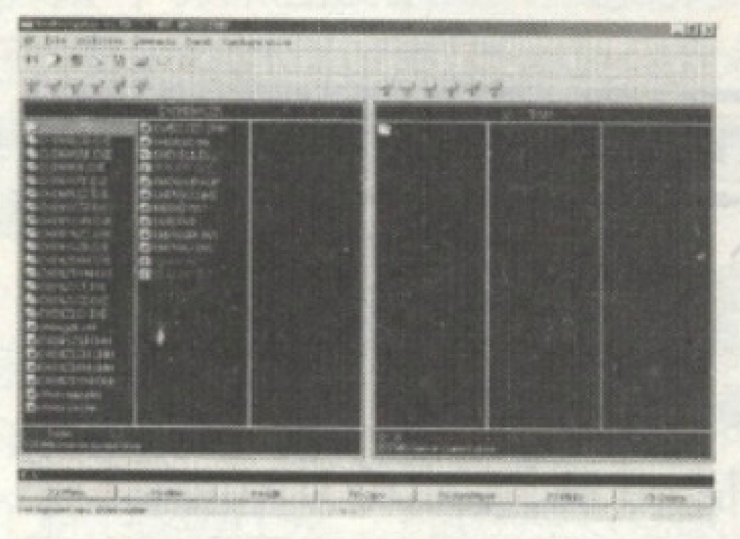
NB还带了两个好用的小工具：Icon Animation能把桌面的任何图标变成动画图标，只要你一用鼠标指着它们，图标就在原地打转，非常好玩；另一个EZ Setup则是与Set Me Up和Tweak UI类似的程序，方便各位用好Windows。

二、从DOS来的资源管理器——WinNavigator

版本：V1.50
类型：共享
网址：www.copris.com/wn
评价：令人怀念的文件管理软件

Windows 95都面世多少年啦，WinNavigator到现在才跟上来。不知道它是不是为了模仿DOS版本，界面太简朴了，和DOS版本完全一样，与当今漂亮的Windows有点格格不入。

这个曾是DOS最佳的文件管理工具，只看其表面，WinNavigator确实不怎么样，双目录的设计早已遍地都是，值得WinNavigator骄傲的是：支持9种图片格式的显示、支持11种声音格式的播放、真正完全内置的压缩文件解压、支持几乎所有的压缩文件格式、内置一批小工具。



WinNavigator已经具备DOS版本的大部分功能，它能直接解开ZIP等压缩文件，而且还能把ZIP文件当成目录打开，让你无须解压直接看到里面的文件内容，甚至直接播放压缩文件内的多媒体文件。

流行的MP3音乐现在也支持了，你只要对MP3文件按下Enter键，它就会播放，其它WAV、MID等的播放自然不在话下，附带的小工具还有CD播放、计算器、文本编辑器、图片显示器，还有个剪粘板查看器，WinNavigator甚至还提供一个Windows PE格式的EXE文件内部资源查看器。里面还有一个非常棒的程序，那就是俄罗斯方块游戏，偶尔闲时玩玩也不错。

三、发挥BBS魅力的软件——Clever Terminal

版本：1999年3月更新版
类型：免费
网址：http://cterm.163.net

评价：最适合中国人使用的Internet BBS上站软件，强烈推荐！

WWW虽然不错，可是国内的速度还不够快，而玩BBS正是个不错的选择。试试这个1999年4月初才出品的CTerm软件，完全国人设计，是针对国内BBS的特点来设计的一个BBS上站软件。

当我用过CTerm后，真的把以前的上站软件彻底忘记了，CTerm宣称对用户和服务器之间的信息进行了分析，知道用户在BBS目前所处的状态，从而提供相应的服务。

看看CTerm的特点：

（一）自动登录：在地址簿设定好你的用户名和密码，即可直接进入BBS。

（二）自动内码识别：终于可以在简体中文Win98中上繁体中文的BBS啦，不需要南极星之类的软件。

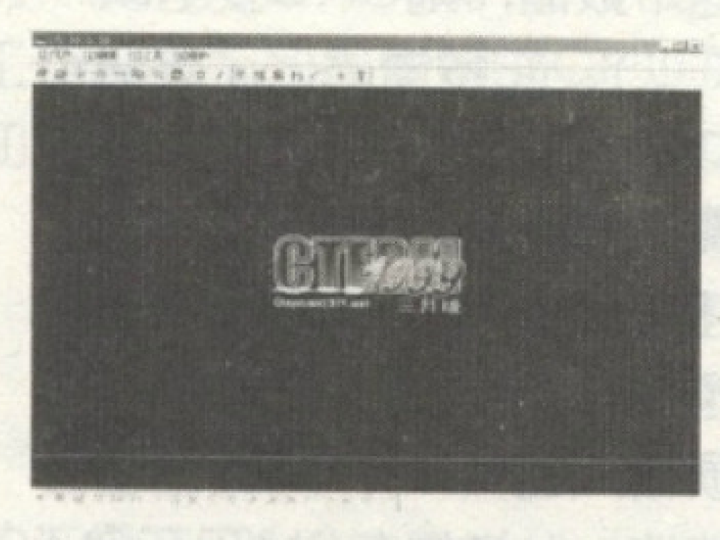
（三）全屏乱码纠错：纠正屏幕的中文乱码，那些超出80列的文字也能看到了。

（四）自动输入检测和输入框：CTerm内置的编辑器比BBS站上简陋的输入功能更好用。

（五）编辑文章和准确的鼠标光标定位：真的是个伟大的壮举，看文章也能用鼠标来选择，你再也不用猛按光标键啦。

（六）全文拷贝：把站上的文章拉回来看个够。

CTerm完全没有其它BBS软件不合理的设置，把CTerm拿到手后，不需要再做什么设定，而且软件里已经内置了十多个国内BBS站点给大家，我很钦佩作者能把这么强大CTerm作为免费软件献给大家，虽然CTerm现在已经是个广告软件了，但少许的广告能激励作者给大家开发出更好的软件。



四、自由使用共享软件——FreeWizard

版本： V2.0

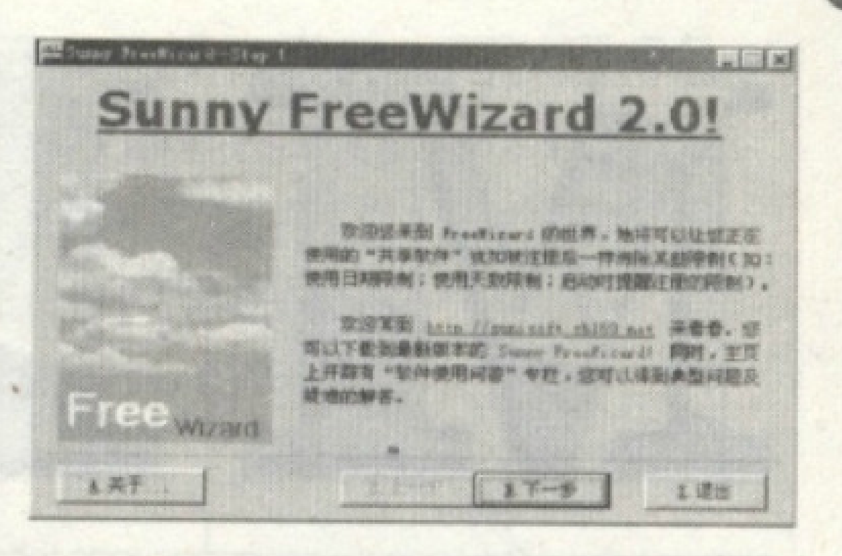
类型： 免费

网址： http://sunisoft.zb169.net

评价： FreeWizard是个容易使用而又有效的解除共享软件限制的软件

为了让共享软件能长期为你工作，就不得不注册，可是老外的软件都要美元，我们上哪找去，另一个折衷的办法就是让共享软件不过期，所以Any Day等软件问世了。不过，近日又看到一个更好的：FreeWizard 2.0，操作起来就是轻松。

FreeWizard可以解除下面这三种限制方式：日期限制，在规定的日期前能正常使用，过期后软件不能使用；启动时弹出确认窗口提醒注册，每次启动时得先按下相应的按钮后才能使用；使用天数限制，规定软件只能运行的天数，超过后就无法使用。



与其它软件不同的是，FreeWizard软件共分为两个程序，Free Wizard是个向导方式的操作，能一步一步引导你完成解除一个共享软件的过程，全中文的界面非常易用，在三步完成后，共享软件也已解除限制了，不需要你再用什么程序拷贝到共享软件的目录中，Free Wizard会自动完成。另一个Free Utility则是一个管理程序，它记录你所做过的每一个软件，你可以把这个软件恢复到没有解除的状态。

我发现Free Wizard的解除程序很小，即使你有十几个共享软件要解除限制，也占不了你多少空间，而且每个程序也不驻留在系统中，完事后就退出。对于国产的共享软件，作者呼吁大家多多支持，还是不要解除他们吧！

结束语

怎么样，对我们这次为你准备的软件还合用吗？如果你有什么想法或意见，欢迎寄到我的E-mail信箱：caixuan@163.net或大众软件的popsoft@netchina.com.cn，大家如果发现特别好的软件也别忘了通知我呀。所有软件均可到我的网页下载：http://superr.yeah.net。

临走前再告诉大家一个注册表秘技：禁止注册表编辑器regedit.exe运行，这可是NetSpeed的作者告诉我的哟，在此向他表示感谢。打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System，如果你发现Policies下面没有System，则请在它下面新建一个主键，名字就是System，然后在右边空白处新建一个DWORD，名字取为DisableRegistryTools，再修改它的值为1，以后，别人、甚至是你都无法再用regedit.exe啦，如果要恢复的话，请把下面的字打成一个REG.REG文件：

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"DisableRegistryTools"=dword:00000000
```

想恢复时，就直接双击这个文件再按确定就可以啦！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第7期BBX\下。

MII实测手札

北京 尚进

NS总裁Brian Halla的到访（Halla先生提出的"单芯片系统"及"信息电器"等概念让人耳目一新），Cyrix马上对中国大陆市场做出了一系列举措。当然首推MⅡ的推出，其实MⅡ早在1998年第三季度就出现了，可是由于还处在外频66MHz的水平，又没有类似3D NOW!的卖点，再加上Celeon在低端处理器领域的干扰，使得MⅡ233、MⅡ266并没有被DIY用户所选择，倒是不少企业用户，以及低于5000元的入门电脑选择了它。

但凡对电脑的历史有一些了解的朋友肯定会记得在一年多之前，中央处理器领域三足鼎立的时期，Cyrix是多么的牛气。虽然有Intel的压制，但可以说当时Cyrix与AMD还是难分伯仲的。记得我1997年底还在《大众软件》评析了Cyrix的6X86一番，可不多时Cyrix就被NS（国家半导体）并入旗下。紧接着Intel推出slot1、AMD发布3D NOW!，可Cyrix却在1998年沉寂了。

今年年初的Comdex China 99大展中Cyrix又一下子复活了。随着

同Cyrix公司的一贯策略一样，这款CPU的推出针对的还是低价PC市场。以其很好的性能价格比，为广大用户在购买CPU时提供了一个非常值得考虑的选择。Cyrix MⅡ366是用0.25微米工艺制造的，仍然采用了Socket 7架构，和以往的产品相比，它的外频首次窜升到了100MHz。MⅡ处理器最大的特点在于它采用了独特的64K统一的一级Cache(高速缓冲存储器)设计，并没有分别针对指令和数据，采用16K+16K或是32K+32K的L1。由于根据指令和数据的长短进行资源分配，从而可以大大提升CPU的处理性能。对于32K+32K的L1，针对指令和数据的部分大小完全一样，但在实际应用中，指令和数据往往不是达不到32K，就是超出了这个数值，则CPU要给以一定的时间惩罚，对于MⅡ统一的64K L1，它按需优化了数据和指令的资源分配，真正实现了L1和CPU的同步工作，特别象在进行一些常用数据块的计算时，效果尤为明显。

MⅡ366保持了Cyrix CPU在整数性能上的优势，采用完全的超标量设计，包括两个独立的管道，能够同时处理多项指令。它具有一个两层的TLB和512项输入的BTB，同时也包含暂存式的随机存取单元，支持监控功能，允许缓存SMI码和SMI数据。超级流水架构增加了处理的层次，以减少定时限制，提高了频率的伸缩性。同时它还具有增强的MMX指令及内存管理单元。尽管Cyrix也取得了3D NOW!的授权，但是在MⅡ366 CPU上还是没有见到，据了解，3D NOW!将用在下半年推出的Socket370接口的CPU上。笔者使用WinBench99和Winstone99对其进行了实测，为了便于大家有个参照，附上同时对K6-2 366的对照测试。

	M Ⅱ 366	K6-2 366
Disk WinMark	2128	2097
CPUmark	712.75	747.2
FPU WinMark	683	1120
Graphics WinMark	102.3	101



不难看出MⅡ366采取的PR标示CPU频率的方法还是有其独到之处的，要知道MⅡ366的实际频率只是250MHz，而除了浮点运算上与k6-2 366有一定差距外，优势与劣势均不十分明显。可MⅡ366的市场价格只有600元，而K6-2 366要高于1000元。所以MⅡ还是很有性能价格优势的。而被我所看中的是100MHz×2.5=250MHz的较低频率，这也是我为什么要实测一下MⅡ366的原因。如果你是在两年前购的机，但又不舍得花大笔的开支购买新主板来升级，倒是可以通过MⅡ来过渡解决一下。由于250MHz的主频，使得象T2P4、TX97这样的没有100MHz外频的主板依旧可以使用高性能的CPU，只需要将主频调节为83MHz×3就可以实现最廉价的高性能升级，如果没有83MHz一档还可以使用66MHz×4来超一把，请放心，高温度已经不再是Cyrix的弱点了，而且由于使用0.25微米制作工艺，使得使用温度非常低，我在测试中基本上没有使用任何降温措施，可见Cyrix还是有进步的。但在升级中要注意MⅡ是使用2.9V电压，所以并不是所有的老主板都可以使用的，一定要用可以调节电压的。我建议还在使用166、200一档CPU的用户，不妨通过这种解决方案来实现一次升级。别以为250MHz的工作频率与现在使用的CPU并没有什么飞跃，要知道它的整数性能是与Pentium Ⅱ 366相当的。

以下是MⅡ366的一些技术资料：

增强的第六代架构；

芯片上统一的一级cache；

2层的TLB(16项输入的一级TLB，384项输入的二级TLB)；

具有512项输入的BTB的分支预测；

增强的内存管理单元；

32位代码的优化；

80位浮点单元；

超级流水；

超标量设计；

灵活的内核时钟(基频)2x，2.5x，3x，3.5x，4x总线时钟比率；

64K回写式，4路并行，统一的指令和数据，双口地址；

64位内部数据总线，32位管道地址总线；

Socket7管脚输出兼容(P55C)；

兼容Windows98，Windows95，Windows NT，UNIX OS/2以及其它操作系统；可以运行各种16位和32位应用程序及最新的增强MMX软件；

80位浮点单元，有64位的接口；并行执行；x87指令设置；兼容IEEE-754标准；

2.9V内核电压及3.3V I/O电压；

系统管理模式(SMM)；硬件中止；浮点单元自动闲置；

以下的图表说明了MⅡ和PⅡ处理器在构造特点上的异同：

	MⅡ366	PⅡ
MMX指令设置	X	X
超标量	X	X
超级流水	X	X
重命名寄存器	X	X
数据从属移动	X	X
多分支预测	X	X
推测执行	X	X
非顺序完成	X	X
80位浮点单元	X	X
一级Cache		
L1(数据+指令)	64K(统一)	16K + 16K

表中的X代表有此项设计，从表中的比较可以看出MⅡ与PⅡ相差并不很多，可以增强一下购买者的信心。



北京　Cloude

> **编者按**：DIY对电脑爱好者来说是一个永恒的话题，小编我每天拜读的成堆的硬件栏目的投稿中倒有80%以上是读者朋友们的装机体验和装机指南或类似话题的文章。本刊也不定期地推出本季度装机指南，请一些比较资深的特约作者主笔，甚至小编们亲自上阵。总的来说，本季度装机指南的文章还是很受好评的，现在我们想改变一下以往的做法，拟在大众软件网站上建立关于电脑升级的专区，尽量多地发表有关DIY的文章，在众多投稿中选出比较优秀的刊于杂志上，希望真的可以给DIYer们以帮助！

在大学的宿舍生活中（特别是我们计算机系的），电脑可是一件准必备的东西（衣、食、住、行、四级、学分才是必备）。校内的电脑虽只一块钱一小时，但C盘被写保护，D盘的东西被别人随便删除，自带的软盘容量有限，使得我们必须拥有一台属于自己的电脑。问题是，如何花最少的钱，买到较合适的东西呢?

首先，要确定要电脑干什么。如果只是练习DOS、TURBO C等低需求的软件，那你只需去村里买一台486成机，1700大元。但如果想运行WINDOWS 95 、OFFICE 97等，那只好去另攒一台了。

但是攒电脑并非是一件容易的事情。你要考虑到兼容性、性能、可维护性、稳定性，以及最重要的——价格。你还要有装配电脑的技术，维修电脑的知识。若攒出一台频频出错的机子，不烦死你才怪呢。什么?让我提提建议，不敢当，我就斗胆说两句吧。

还是那句话，你要电脑干嘛？我在这里把电脑按用途分成三类：

第一类　顶级性能（10000/7990元）

一般家用、宿舍用，PⅡ350 可算是顶级了。考虑到大家购买、退换的方便，我给大家出一个主意：买东西尽量在少数几个地方买齐，最好是在专卖买，那儿一般没有假货，价格较便宜，售后服务也比较好。ASUS（华硕）的配件质量好、品种齐，可谓是上上之选。村儿里科苑市场中就有三个华硕专卖，在这一个地方就可抓齐主板，CPU、内存、显卡、光驱；咱们再到二楼的Creative（创新）专卖，买声卡、音箱，到爱国者专卖买显示器、机箱、键盘、鼠标的套件。再买一块硬盘，一个软驱，只跑了5个柜台，采购任务就完成了。

CPU　PemtiumⅡ 350　原包
主板　ASUS　P2B－F（Intel BXⅡ芯片组，支持PemtiunⅢ处理器）
内存　PC－100　（带SPD，可上133外频）
显卡　ASUS　V3400TNT（超频能力最强的TNT，并改用16M SGRAM）
光驱　ASUS　40X（速度、纠错均不错）
声卡　Creative　PCI 64
音箱　Creative　PCWORK 2.1
显示器　爱国者　700A　（17寸）
机箱　爱国者ATX　立式（卧式）
键盘　102键小口
鼠标　PS2二键
硬盘　昆腾火球七代　6.4G
软驱　SONY　1.44″
总计　10000元左右

这种配置，玩任何现有游戏都游刃有余。它们不但容易采购、安装，维护也十分容易，一般不会出事。若嫌价格高，可将17″换为EMC15″（1350），声卡换Creative PCI 32（220），音

箱换为Creative塑料有源（110），CPU换散包（1480），主板换普通P2B（1180，少了一个PCI，多了一个ISA，不赔也不赚），内存换普通PC-100（650，带SPD），显卡换V3000ZX 8M（600，也是AGP2X），光驱换飞利浦32X（450）。这样，性能基本保持不变，但总价格降到7990元。

前者比较适合家用，后者则适合在宿舍里用。而且，二者均可保证稳超465MHz（133 X 3.5），二级CACHE多四倍，外频多33%，主频也快一些，不比赛扬450强？而且，是块原包350均可上133外频，不象300A得懂行且睁大眼睛细挑才可能不被骗，买到极品。这对于一些初学者来说是十分困难的。“买的没有卖的精”，能超频的商家定要加价。所以，对于初学者来说，老老实实买P II，易学又易用。华硕的TNT是超频能力最好的TNT，昆腾的硬盘也适合超频。就算不超频，这台电脑的性能也已经十分不错了。

第二类　超廉价格（3320/4500元）

虽说是超廉，但性能也不能太差。再次也能流畅地跑所有2D GAME，加VOODOO跑所有3D GAME吧？而且，看VCD不应比166 MMX差，跑WINDOWS 95、OFFICE 97不能比K6 II-266慢。那我们应怎么用最少的钱，办最多的事呢？

CPU　Cyrix MII 300（233MHz，跑WINDOWS、OFFICE 97等等实用软件绝对没问题）

主板　麒麟三合一套板（集成6326AGP包8M、32位PCI 声卡、支持100MHz外频）

内存　64MB SDRAM（买较好的可上100MHz 外频）

光驱　源兴32X（只是不支持DMA33）

音箱　塑料有源

显示器　能上800x600 75Hz 的14″数控

机箱　AT（ATX）

键盘　大口（小口）

鼠标　大口（小口）

硬盘　希捷、昆腾、钻石　1.6～4.3 GB

软驱　SONY 1.44″

总计　3980－4430元

可能有人已经嫌贵了，不要紧，我们还能再压缩压缩。将CPU和主板压缩成四合一主板（GX-266GP，约合200MHz）；或不换主板，换块IDT的WinChip2-240（支持MMX，支持3D NOW!。两种办法均可将920压缩成850），内存压缩成32MB普通168线（300），光驱换为花王8X（200），硬盘买1.6GB（700），音箱不配，这样算下来，哈哈！3320大元！用来学习，足够了。看VCD，足够了（哈哈，没有声音！好在无源音箱也很便宜）。玩儿2D游戏，也足够了。当然，买三合一套板的话，还可买块K6 II-266（450元）跳成100X3用，那可真是花最少的钱（4500元）去办最多的事（居然符合WINTEL的PC99标准）。

第三类　黄金搭档（6000元）

也许有人会问，你为什么不提“超频能手”Celeron 300A？市场上的品牌那么多，怎样挑选？如果我有5000-6000 元左右的预算，买什么好呢？

其实，买好机子容易，捡好的买就是了；买次机子也容易，挑便宜的买就是了；但买中档机子，就不那么容易了。中档配件实在复杂：支持Slot1 的芯片组有Intel 的BX 、LX 、VIA Pro、Bxcel，SIS和Ali也推出了相应的芯片组；支持Socket7的芯片组有TX、Ali-V、MVP-III、MVP-IV、SIS等；有内置SIS6326AGP显卡的；有内置Creative、YAMAHA 719、YAMAHA 724、ESS688、OPTI 931等；还有内置猫的。电源有AT的，有ATX的。把这些东西混杂在一起，那可就不下几十种了，价码也从最低400余元到1000元以上。

如果你CPU买了P II，主板只好买非Intel的了；若非要Intel不可，显卡只好买200多元的了；若不想有瓶颈，只好都便宜一些，买K 6 II或Celeron的机子吧。买K6 II还要五、六千？那我还是要Intel的Celeron吧。但是老革命又遇到了新问题：买Intel的BX板子的话，只能买福洋等的便宜货；买VIA-Pro等兼容产品吧，又不甘心；买Socket370，据说超频性能又不大好。哎……

这样，我们就要从纷乱的组合中挑选出性价比最好的，工作最稳定的，购买、安装、调试、维护较容易的一组黄金搭档。

我认为，CPU和主板芯片组决定了机型，显卡决定了机器的3D性能，硬盘加上前三者决定了超频性能。硬盘的性能是很重要的，就在我写稿的这天，同学的希捷2.5GB就在我的手中烧掉了。他说他超300A时老起不了机子，拿到我这里后，也是时起时不起。我认为是别的毛病，就没在意硬盘。可能是年纪太大了（其实只是两年不到），加上我为找毛病拆来拆去，放置不当，最后一次实验时，硬盘在短短15秒内自动升温到80度以上，就此光荣退休了。而且，4.3GB的硬盘，昆腾火球四代4.3GB只比希捷的贵不到一百元且支持UDMA33而希捷的不支持，为什么要舍其长而求其次呢？其它的配件，只要不构成瓶颈，能便宜就便宜。

首先提醒大家，我是攒性价比最好的，而不是性能最好的。

要我选CPU，我也是选Celeron。因为Intel的东西还是好一些，特别是在玩3D游戏的时候。但由于上面的原因，我买的是Slot1的Celeron 333，并且只超到83×5=416MHz（想上500也上不去）。是什么原因驱使我买它呢？Slot1的300A能超450的已经不多了，加转接口的新Celeron需新板子加新BIOS，这两个新字就把价格提上去了。PⅡ350好是好，就是太贵。再说，100MHz外频时，PCI是工作在33.3的频率下，这和66.6MHz外频时并无区别；而83.3MHz外频时，PCI工作在41.5MHz下，反而要快一些。再说，CPU的工作效率是由主频决定的，而不是由外频决定的。MⅡ、K6、PⅡ233等未锁频的CPU，均可轻松上到100MHz外频，只要主频不超标即可。Intel的老PⅡ300、MMX200等被Intel锁频的CPU，上不去100、83.3外频是由于主频上不去，而不是外频上不去。所以，在100MHz较贵的前提下，我选择了83.3外频。虽然不上100MHz外频，但我还是选择BX主板，因为它是最成熟的支持Slot1芯片组。LX板子虽然便宜，但性能不算太好，且只便宜100多元钱。主板不要集成其它东西的，这样性能稳定一些，买来的配件兼容性有问题，也可调换，不象集成化主板，想换都没法换。Celeron 333我准备买原包，这样超83.3X5就应该没问题了。主板嘛，买最便宜的BX主板——福洋BX主板。

由于不上100MHz外频，内存就不需要能上133MHz的条子了。买一条能上100MHz的足够。显卡还是要买好芯片的，但不一定要好牌子的。这样，我选中了8M的小影霸TNT。它性价比比较好，而且使用的是第一流的芯片，所以可算是第一流的显卡。

由于预算并不太多，硬盘只好买1200元的昆腾硬盘了。赶好了有五代5.1GB，赶不好只好将就四代4.3GB吧。显示器要稍好一些的，IRICO 15″，总算是15″，1100大元，还可以吧？声卡要PCI的，YAMAHA的724比较合适，音箱只够买Creative的有源塑料的了。其它配件不再详述。

CPU	**Celeron－333（Slot1接口，原包）**
主板	**福洋BX**
内存	**64MB SDRAM（其实和PC100差不多）**
显卡	**小影霸TNT 8M**
硬盘	**昆腾火球四代 4.3GB**
显示器	**IRICO 15″数控**
光驱	**源兴32X**
声卡	**YAMAHA 724**
音箱	**创新有源塑料**
机箱	**爱国者 ATX**
键盘	**宏基小口**
鼠标	**PS2 二键**
软驱	**SONY 1.44″**
总计	**6000元左右**

还要节约？对不起，我认为这些配置是最节约的了。

在谢幕之前，向大家说几句话。在购买以上配件时，最好去专卖或较正规的商家。我提出的配件购买难度并不高，不需要对产品号，不需要带着硬盘去起95。CPU不是原包就是商家较难（如MⅡ300和WinChip都很难超频）或不可能（如K6Ⅱ266）REMARK的，所以大家购买的风险系数也很小。

以上价格取自1999年4月中关村。

最后，祝大家都能买到称心的电脑。

● 茶族 董超

互联网首次研究系列之六



有几件事在开始前先给大伙儿作一说明，首先，前几期介绍的PING和TRACE ROUTE功能并非NET SCAN TOOLS所独有，实际上这两个（以及后面将要介绍的其它大多数功能）都是从UNIX系统上移植过来的标准TCP/IP网络功能。在Windows9x/NT中已经内置了PING和TRACE ROUTE这两个命令（Ping.exe和Tracert.exe），以命令行界面的形式提供给大家，命令行界面的程序使用起来肯定比NST的窗口方式要不便，但是这两个程序是系统自带的，无须额外安装也不用担心使用期限。还有，第四期的文章登出以后，有一些朋友来信问我所谓的A、B、C类子网是怎么划分的，和子网掩码有什么关系。事情是这样的，互联网络在开发初期并没有“子网掩码”这个概念，它把连人的所有个体网络按规模严格区分成三个档次，特别大的叫A类网（最大能放下2^24台主机），中间的叫B类（最多放2^16台主机），小的叫C类网（最多2^8台主机），这个分法太僵硬而且浪费IP资源（300台机器的网也得算作一个B，几乎是白白浪费了整个网段），所以人们后来又提出了子网技术，作为所谓“网络资源复用”的一种方案（其他方案还有不透明网关技术和动态主机配置技术等，其中DHCP是我们已经研究过的），总而言之一团糟。既然咱们是首次研究，我想就不必跟着专家们瞎转了，反正就把子网掩码作为判断网络规模的标准即可，在32位子网掩码中后面有多少个0，就把2乘多少次方，得出的数就是本网络的大小，这样一来，A、B、C类标准网络不过是子网掩码中有24个0，16个0和8个0三种特例罢了。

好啦，下面要登场的就是这次的主角——Name Server Lookup啦！不过，在使用Name Server Lookup之前，咱们首次要对域名服务器有个进一步的了解，上回我们已经知道在域名服务器中存放着它所管理的子域的域名信息，客户计算机通过询问DNS，从而把一台主机域名转化为IP地址，即所谓“域名解析”。域名服务器中存储着许多条这样的记录，每一条记录将一个域名指向固定的IP地址，这样的记录就叫作资源记录（RR即Resource Record，可不是劳斯莱斯）。

注意！下面是重点了！除了将主机域名解析为IP地址的记录（叫作A记录）以外，域名服务器中的资源记录还有许多种其他的类型，实际上一共有十九种，分别记录了这个域内不同类的信息，前面我们反复提到将这个域内的域名解析为IP地址的记录只是其中一种。如果用适当的方法去访问域名服务器，我们可以得到非常丰富的信息，远远超过单一的域名到IP的解析服务所涉及的范围。所以，我一直觉得“域名服务器”这个名称太窄了，应该叫“域信息服务器”，不过无人理睬就是了。

在全部十九种资源记录中，常见的有以下几种：

A（Address，地址）记录，用来把域名解析为IP地址，不多说了。

向解析成域名，还记得吧，我们曾经学到过，网络中并不存在“IP服务器”这样的东西，所有的逆向解析都是由域名服务器兼职完成的，这个就是了。

CNAME（Canonical Name，权威名字）记录为一个域名创建别名，比如，你可以把202.96.44.235的域名叫作POPSOFT.COM.CN，同时再为它起一个CNAME叫WWW.popsoft.com.cn，这样将来所有对WWW.POPSOFT.com.CN的访问都会指向POPSOFT.COM.CN。

SOA（Start Of Authority，管理启动）记录，这是每个域的第一条记录，本记录说明对于指定域而言此域名服务器是经过授权的。

NS（Name Server，名字服务器）记录，NS记录标识了本域所有的名字服务器，其中有权威的，也有非权威的。

HINFO（Host Infomation，主机信息）记录，一台主机的HINFO记录保存了这台主机的硬件系统和软件系统的信息。当然，这条记录是DNS的管理员根据他所掌握的主机情况手工添加记录，并不一定与那台主机的实际情况完全相符。这条记录是想给DNS增加一种提供域内主机软、硬件信息的能力。但由于功能较弱，所以一般来讲并不常用。

MX（Mail Exchanger，邮件交换机）记录，这个记录的含义比较复杂，后面会单独讲到。

除此以外的资源记录都不太常见，有兴趣的朋友也可以自己去翻相关专业书，我就不再罗嗦了。

前面讲过，用Ping得到一个域名，并在测试与它的连通性之前，先要向DNS做A记录的查询，把域名解析为IP地址，如果同时使用者又指定将“IP地址逆解析为域名”选中，那么PING也要先向DNS作PTR记录的查询，将IP地址解析为域名，即“逆向解析”。但是，PING的本事也就这么大了，它只能提出“A查询”和“PTR查询”两个要求，就是说DNS肚子里其实还有些好东西，PING却问不出。要想从DNS那里套出更多的东西，PING就只好乖乖站在一边儿，看着Name Server Lookup闪亮登场了。

“Name Server Lookup是通过域名服务器获得信息的工具”，要是一开始我就往外扔这样的定义，估计性急的读者早就一个冲击波轰过来，现在说似乎是时候了。在使用Name Server Lookup之前系统首先要有一个默认的DNS，在Windows95/98中，这个默认DNS可以在“控制面板-网络-TCP/IP-域名服务器”中指定，也可以由DHCP服务器中获得，不管用哪种方法，都可以在Winipcfg中查看。

翻开Name Server Lookup这一页，发现风格、界面和按钮都有很大一部分与PING及TRACE ROUTE差不多，其实完整的Name Server Lookup功能的用法比PING或Trace Route复杂得多，NST对此做了一些相应的简化，我最早所用的命令行形式的Name Server Lookup程序，参数大概得有50个，反正那些参数组合我是使劲也没记住。在NST中主要的动作是“Simple Query”，“Who am I”和“Adv Query”三个按钮。“Who am I”是查询本机的主机名和IP地址，不过要注意，这时得到的主机名是在“控制面板-网络-TCP/IP-域名服务器”标签上自己指定的，不是由DNS提供的，也就是说并不是经授权的域名。输入一个域名或IP地址，按“Simple Query”，则会对默认DNS进行A查询或PTR查询，将结果显示出来。至于“Advanced Query”，则是根据你在“A Q Setup”中所作的设置进行相应类型的查询，好啦好啦，使用方法就介绍这么多吧，咱们还是来研究怎样用Name Server Lookup取得感兴趣的信息吧。

前面已经提过，对于一个子域提供域名服务的DNS有权威服务器和非权威服务器之分，一般来讲，非权威的DNS需要从权威的DNS域中取得所需的域信息，这个容易理解。对于单机上网时由DHCP服务器所得的默认DNS而言，它一般是你所联接的ISP的内部域名服务器，也就是说对于ISP的网络而言它是权威的，当然ISP也可以设置一台单独的域名服务器供所有拨号用户使用，而不把它作为任何域的权威服务器，不管怎样，反正对于一个特定的域，比如POPSOFT.COM.CN,通常你不知道此域的权威服务器是谁。

怎么办呢？就要用到NS记录的查询，打开“AQ Setup”，选中NS选项，这是告诉接下来的“Adv Query”对DNS进行NS查询。然后在Current Server（当前服务器）中随便输入一个DNS名称或IP，当然这个DNS得是存在且运行的，不妨就从Winipcfg里把默认DNS拷过来，按“OK”确定，等一小会儿，那个NST的小图标（就是“A Q Setup”、“Adv Query”和“List Domain”它们右边那个红色的，看见了吗？）不转了，说明NST已经准备好与那个DNS通信了，下面你再按“Adv Query”，NST就会绕开系统的默认DNS，直接去和那个“Current Server”联系，（不过这回还是与默认DNS联系。废话嘛！因为“Current Server”里填的就是默认DNS）。

好，现在先在左边输入域

"POPSOFT.COM.CN"，然后按下"Adv Query"按钮，NST就会向指定的DNS询问，问它为POPSOFT.COM.CN作NS的服务器都有哪些，域名服务器收到查询后，会去作指定的搜索，这其间有可能要与上级域名服务器联系，最后向NST返回一串主机，包括每台主机的域名（如果有的话）和IP地址，告诉NST说"这些主机是POPSOFT.COM.CN的NS机器"，同时域名服务器还会把它提供的这一串NS按权威和非权威分类，不过这且不用管，从这一串主机中随便挑出一个，输入到"Current Server"框中，再进行"Adv Query"，也就是说向新的主机再次询问有谁是POPSOFT.COM.CN的NS，为什么要这么干呢？因为我们已经知道域名系统是树状的分层系统，从其中任意一个节点（默认DNS）出发，到另外一个节点（POPSOFT.COM.CN的权威服务器），中间有可能经过多个中间节点，要是你对此有疑问，试着想象一棵倒长的大树，从一个根出发，分出一些分支，每个分支的尽头再分出一些分支。然后任选两个节点，看看从一个到另一个需要经过哪些中间节点，就明白了。

总之，再次进行NS查询会得到一串新的NS。然后，再从中任选一个放到"Current Server"中去，再进行"Adv Query"……如此迭代下去，一直到某一次的结果和下一次的结果相同，得到的NS列表，就是确定的权威NS，在本例中，应该是NS1.POPSOFT.COM.CN和NS2.POPSOFT.COM.CN，就是说对于一个指定域（POPSOFT.COM.CN），用这种方法总能找到它的权威DNS服务器。

但是……这又有什么用呢？别急，把权威NS（NS1.POPSOFT.COM.CN或NS2.POPSOFT.COM.CN）填到"Current Server"中去，按"OK"，然后找到"List Domain"，按它！得到什么了？哈哈，原来可以把这个域中所有的资源记录都列出来！里面到底都有什么主机就一目了然了！原来Name Server Lookup还可以这么玩儿啊！不过"List Domain"只能对权威服务器查询才有效（当然，有些DNS禁止用户List），如果你一上来就去向默认的DNS试用"List Domain"，只能得到0个记录。这就是为什么刚才咱们要费那么大劲儿去做迭代。怎么样，是不是已经开始有点儿网络高手的意味了？有兴趣的话，可以去试试寻找Hotmail.com的权威DNS，然后List一下，不过可别给吓着了。好啦，还有更好玩的呢，等着瞧吧。

（上接34页）

建议：

1.美工设计与布局排版有待加强；

2.由于此站由多人负责维护，因此某些栏目的更新速度不及时，缺少统一规划。

内容：	★★★★☆
界面：	★★★☆
创意：	★★★★
知名度：	★★★★
人气值：	★★★☆
浏览速度：	★★★★
更新速度：	★★★★
总评：	★★★★☆



网络驿站

http://game.027.net

现在向大家吐血推荐——"网络驿站"！一个集游戏新闻、攻略、秘籍、游戏本地下载、周边设备、各种电脑游戏科技、娱乐于一身的优秀游戏专业站点。

站长想把整个站点做成同类中最好的，这点从他们的口号"争做中文游戏门户站点"中可见一斑！（事实上现在几乎已经做到）。99年4月6日改版后重新登场，不论美工排版、还是内容形式都比以前有更大的提高，并推出"访问网络驿站、得正版软件"的活动。此站还入选了"中文热讯"最佳专题站点，获得过多项荣誉，更可贵的是站点每天更新数次且每次更新内容繁多，日流量在4000人以上，让人羡慕！

这是一个不容错过的超级酷站，是目前中国顶级的游戏站点！

建议：

随着内容的不断增多，信息量不断丰富，势必需要个"站内搜索器"。

内容：	★★★★★
界面：	★★★★☆
创意：	★★★★
知名度：	★★★★★
人气值：	★★★★☆
浏览速度：	★★★★
更新速度：	★★★★★
总评：	★★★★★





个人站点之游戏情怀

GE REN ZHAN DIAN ZHI YOU XI QING HUAI

上海 王晨昀

编者按：能收到上海卫视的朋友是否对蛮搞笑的新上海游记印象深刻？现在由来自上海的导游王晨昀为大家网海导航，大家掌声鼓励，有时间到他家——网★咨讯网（http://www.itunion.com）做客。

各位老少游客大家好，游戏一直是电脑迷们的最爱，哪个电脑高手不是从PLAY GAME开始的？网上同样有着灿若晨星的游戏站点，我这就带你品味一下优秀的个人主页，更"有的放矢"地网上遨游！让我们一家一家逛起吧。

游戏中的天骄

http://www.pchome.net/tianjiao

全国闻名的游戏小组——"天骄创作室"的电子版。其主要特色在于原创性，在这儿你可以找到天骄在各大报刊上发表过的文章、制作的补丁、提供的秘技。当然也尽可能多地搜集了其它网站的游戏资源！由于主页的排版简洁、明了，而且服务器快速，因此浏览速度和方便性上无须担心。这确是网上不可多得的游戏站点！



建议：

1.继续丰富现有栏目资源，并根据实际情况开创新的栏目；

2.希望游戏攻略等文章能够图文并茂；

3.适当增加些聊天室、投票等程序，以增加与玩友的交互性。



综合评价

（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）

内容：	★★★★
界面：	★★★★
创意：	★★★★
知名度：	★★★★★
人气值：	★★★
浏览速度：	★★★★☆
更新速度：	★★★★
总评：	★★★★☆



飞翔鸟之玩友地带

http://gz.188.net

这是一个拥有很高知名度和丰富内容的游戏网站，作为"飞翔鸟工作室"的系列站登场。整个站点相当专业，栏目众多，几乎每个栏目都可独立成站。涉及游戏范围之广亦令人惊叹（从模拟器到次世代无所不包），而且更新频繁，人气兴旺；最难得的是所有游戏、补丁、音乐、动画等全是本地下载。正因为如此，所以现在此站的容量已高达数G且在不断增加中。

其"怀旧"栏目相当有特色也应是此站的卖点：在这里你几乎能找到所有当年流行的游戏，当然在游戏情报、补丁、秘技等游戏相关方面也毫不逊色。总之，这是一个游戏迷必去之处！

（下转33页）

地球村的告示牌——新闻组

QIU CUN DE GAO SHI PAI—XIN WEN ZU

● 江苏 周金宁

谈起新闻组的历史,实在很难长篇大论，这个出现于1980年美国北卡罗来纳州的玩意，至今已有十几年的光景。我国互联网起步虽然较晚,但到现在也已经出现了30多家新闻组，且拥有大批的参与者,其中不乏几天不去就坐立不安的铁杆网虫。新闻组到底魅力何在,能使众多网友不离不弃?

谈到新闻组就不能不拿BBS来做比较,就象是年终的小结,说到成绩就不能不讲讲不足。与BBS相比两者有类似的开放性和交互性,完全跨越了空间的界限。在国内新闻组虽然较之BBS访问的人数少了许多,但是在信息量和方便程度上,二者已不分伯仲。不但如此，一些重要信息的广泛发布,新闻组更是极占优势，不同的新闻组可以有不同的规模以及不同的讨论话题。整个新闻组就像一个小社会小团体，其中集中了对于某一信息或某一话题感兴趣的人共同讨论、各抒己见、畅所欲言。在这里你既可以作一位激情的演讲者，发表你的个人见解，亦可作一名安静的观众，静观组里发生的一切，“独乐乐，何如众乐乐？”

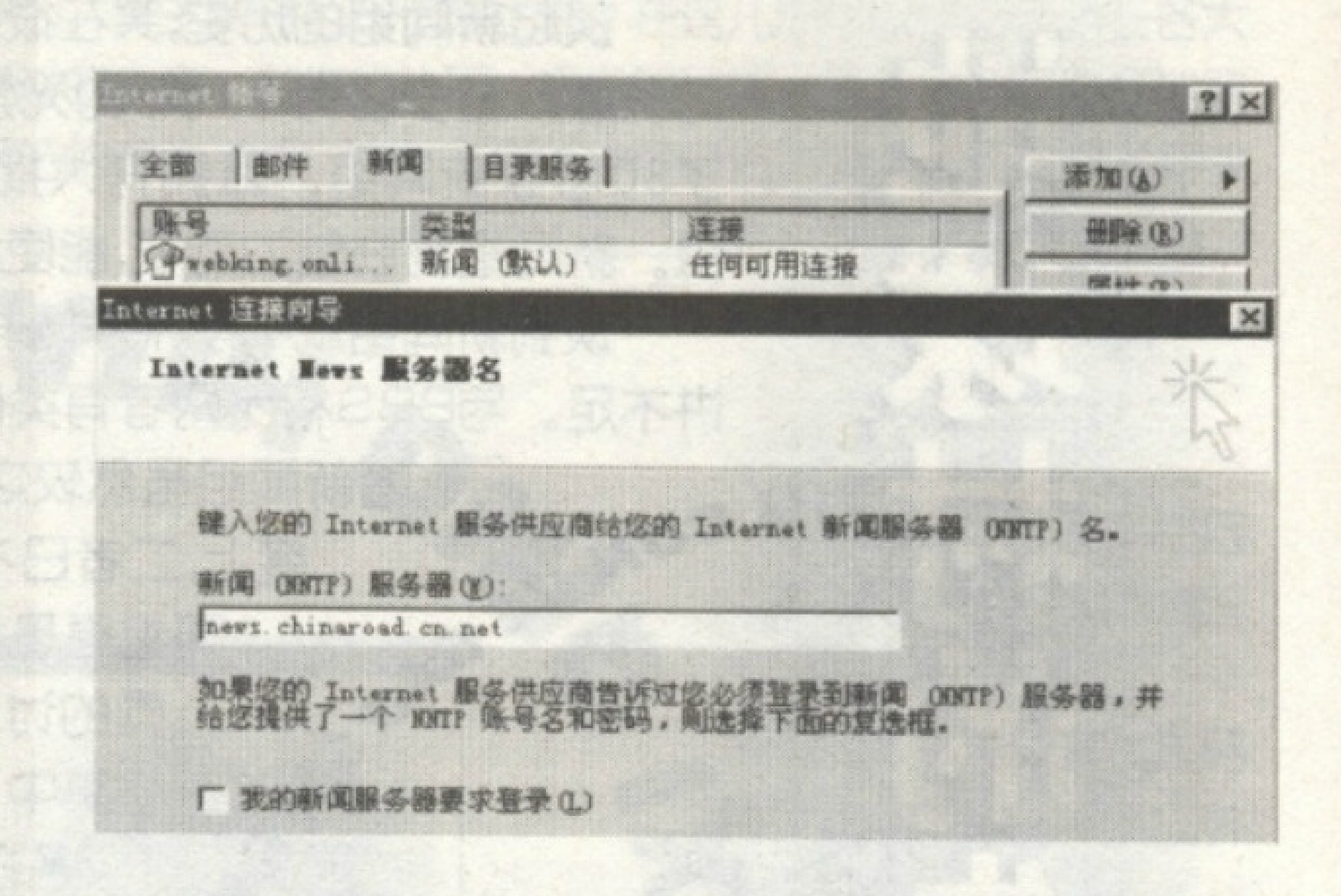
在网络上当你想向几个人传递信息，电子邮件是你最好的选择，但是如果你要向几百甚至几万人同时发送信息，那么使用电子邮件就会变成噩梦。在新闻组上每个人都可以表达自己的思想和见解，读者可能数以万计，这种交流是平常所没有的，也是很难想象的。说了不少,那么国内新闻组到底怎样呢?还是先做一个比较吧。与国外新闻组相比，国内的新闻组差距在于：国外新闻组服务器不但数量多，其内容讨论组多则上万，少则几千，分类之细国内新闻组无法比拟，真可谓：不怕找不到，只怕想不到。国内新闻组不尽如人意，其原因也不外三个，其一：官方重视不足，许多ISP不能或不愿很好地建立和维护新闻组；其二：网友对于新闻组使用及作用不甚了解；其三：技术不足、相关软件缺乏，造成中文化的新闻组屈指可数大大影响了网民的参与。正是这些原因，造成了国内新闻组是能用的少，休眠的多；开放性的少，地区性的多；中文的少，英文的多；内容充实的少，名不符实的多。凡此种种都是限制国内新闻组发展的因素。

官方的问题我们无法解决也不便多言，古人有云：“肉食者谋之,又何间焉”，但做一些力所能及的事还是可以的。下面就来向大家详细说明一下如何在Outlook Express上设置及使用新闻组。

1. 打开outlook express在工具栏上先选择“工具”选项,再选择“帐号”选项;
2. 在对话框中选择“添加”项,再选择“新闻”项;
3. 在“姓名”栏中填入任何一个你喜欢的名字;
4. 在电子邮件栏中输入你的e-mail地址;
5. 在新闻“服务器”栏中填入新闻服务器地名或者是IP地址;
6. 选择连接方式;
7. 选择拨号方式;

8. 在出现的新闻组列表中选择你喜欢的类别，选“预订”按钮就可以了。

见右图：



全部完成后,在你的Outlook Express工具栏上就会出现新投递、回复组、回复作者等按钮,具体操作类同发送E-mail，这里不再多说。

本人上网也有一段时间，聊天室很少进,新闻组却经常看，一来自己有问题请人作答，再则也可以帮人解决些问题，真是不亦乐乎！时间一长，却发现回答最多的问题却是：哪里有更多更好的新闻组地址?(这也是广大上网新人共同的问题)，所以在此为大家一并列出我的私藏。（见右表）

组名	服务器地址	所在城市
北京电信	news.bta.net.cn	北京
上海电信	news.sta.net.cn	上海
常州邮电	news.clinux.ml.org	常州
中国之路	news.chinaroad.cn.net	北京
中经网自由软件	news.freesoft.cei.gov.cn	北京
中网公司	news.netchina.com.cn	北京
湛江视聆通	202.96.140.45	湛江
凯丽	www.kali.online.sh.cn	上海
网易	news.nease.net	广州
星光	news.starzine.com	香港(big5)
哈尔滨	news.hr.hl.cn	哈尔滨
沈阳电信	news.sy.ln.cn	沈阳
瀛海威	space.sheny.ihw.com.cn	北京
中国cei	news.cei.gov.cn	北京
宁波电信	news.nb.zj.cninfo.net	宁波
浙江电信	news.zj.cninfo.net	杭州
济南万千	webking.online.jn.sd.cn	济南
上海环境	news.envir.com.cn	上海
广州深圳	newsgroup.szptt.net.cn	深圳
佛山新闻组	ems.foshan.gd.cn	佛山
广州168	news.gz168.net	广州
广西梧州	news.wzptt.gx.cn	梧州
广发证券	news.gf.com.cn	广州
广东顺德	news.sd.gnet.gd.cn	顺德
广东南海	news.nanhai.net.cn	南海
广东潮州	172.21.80.88	潮州
武汉劲捷	202.103.25.253	武汉
西安电信	info.xa.sn.cn	西安
昆明世博会	web.expo99km.gov.cn	昆明
东方网景	news.east.cn.net	上海
微软	msnews.microsoft.com	美国
intel公司	newsgroups.intel.com	美国

这么多新闻组中，有些不是每一次都能连上,大家要有耐心。此外我还要向大家强力推荐“济南万千”，它是国内新闻组当中最优秀的一个(至少我这么想)，不但有40多个分类讨论组，更是唯一的一个中文化的新闻组，而且组内的管理人员十分负责，参与的网友更是热心热肠,你在这儿提出的问题基本上很快就能得到答复，从而吸引了全国各地越来越多的人士,形成了极好的良性循环。相反的一些上海的新闻组就稍欠大家之气,仅对本地开放。

只要是在公共场合就要守它的规矩,网络的虚拟场所也不例外。在新闻组里有些规矩是要恪守的：1．发布消息要在相关组内；2．不要在组内传发不健康、不道德或是有辱他人的言论；3．在新闻组里张贴文章应注意到版权问题；4．发布商业广告也是不受欢迎的。遵守这些不但表示了基本的礼貌，同时也会受到他人的尊重。当然对于违反相关规定的人，严重者会被管理员取消参与新闻组的资格，甚至会遭到邮件炸弹的报复，所以说做“网虫”也不能乱了“虫”规矩！



保护好你的主页

北京 李飞

HotDog, FrontPage的推出，使主页制作变得更简单了，即使不会超文本标识语言（HTML）的人也可以做出不错的主页，加之现在提供个人主页空间的站点很多，使得许多人都有自己的主页。可是如果有一天你发现你花九牛二虎之力做的主页变得面目全非时，答案只有一个：你被黑了。怎样防止被黑呢？呵呵，请听如下分解！

黑客黑主页的方法有许多种，但主要途径有两条：一从密码入手，二从cgi入手。

一、从密码入手

一般情况下，个人主页的域名为http://XXX.XXXXX.XXX/~XXXX/。如：http://zb169.net/~lfcatsws/。其中“~”后就是用户名，我们可以用LetMeIn挂上字典用穷举法从FTP端口攻入。不过此种方法受FTP端口的限制，速度较慢、效果不好。但现在有的个人主页中还提供免费E-mail，这样我们就可用EmailCHK挂上字典用穷举法从SMTP端口攻入。这种方法比从FTP端口攻入要快很多。当黑客获得你的密码后，他就可以胡乱删改你的主页，并且更改密码，让你无法维护自己的主页。除此之外，还有一种登录方法比前两种登录方法都麻烦，但对个人用户和网管的危害也是最大。黑客先用匿名(anonymous)从FTP端口登录服务器,用finger来查当前登录的用户，然后用LetMeIn用穷举法来破解密码。密码破解后用这个用户登录服务器，查看/etc下的文件，判断.PASSWD和 .OPASSWD是否可以下载。如果能下载，就get .PASSWD，下载密码表。然后用暴力解读法或用John、Jack来破密码。总之，最好能得到root的密码。当黑客得到root的密码后，他就成了这个网站的老大。他可以删除个人用户的主页空间使用权，也可以更改这个网站的页面，甚至可让这个网站全线崩溃。可怕吧！当然，也可用EmailCHK用穷举法来破root的密码。关于root的信箱，一般格式为 root@XXXXX.XXX。

二、从cgi入手

cgi的英文全称是Common Gateway Interface，即“通用网关接口”。现在许多个人主页空间都提供cgi服务，而且许多个人主页都提供cgi脚本下载，使得许多人都可以在自己的主页中使用cgi。问题就出在这里。世上没有完美的东东，cgi也没有完美的，或多或少有些漏洞。黑客正是利用这些漏洞来攻击主页的。有些留言板和聊天室的cgi支持HTML，而有些留言板和聊天室的cgi可用...<font>等方法来屏敝cgi，让它支持HTML。这虽然能让留言板和聊天室增色不少，但安全性也下降了。黑客可以写一段超文本，黑掉你的留言板和聊天室。

怎么样,黑客的攻击挺厉害吧？但是，我们用什么方法才能堵住漏洞、防止黑客进攻呢？首先，把密码设得复杂一些，最好是大小写字母混用+数字+空格+标点符号的8位密码。如K4， m\2 。这样的密码几乎不可能被破解。网管还要把/etc下的.PASSWD和.OPASSWD都设成不可读写、不可下载，且只有root才能读写密码表。最好让/etc目录不可视，且不允许匿名登录。其次，最好不用cgi 。如果必须用cgi ，那么在下载cgi脚本后，用记事本打开cgi或pl文件，好好读读源代码（什么？看不懂？快去学perl吧），而且不要使用支持超文本或可以屏蔽使其支持超文本的留言板和聊天室。不使用能看源代码的cgi ，对你自己和网

管都没好处。不要使用file.cgi，它太危险了。只要你堵住这些漏洞，那么一般情况下，你的主页很难被黑掉。不过，说实话，只有好的和知名度高的主页才有人黑，一些网络垃圾，黑客才不去黑呢。所以，如果你的网页被黑了，只能说明两个问题：1.你的主页安全性太差；2.你的主页做得好。呵呵，被黑也是种好事嘛，不过，还是不被黑的好。总之，保护好你的主页。

注册表技巧2则

北京 木辛

一、方便的文件关联

在Windows中，许多文件都与某个特定的应用程序关联，当你用鼠标双击某个文件时，Windows自动用与这个文件类型关联的程序来打开这个文件。例如，位图文件（*.bmp）文件与“画笔”关联，你用鼠标双击某个位图文件时，Windows自动用“画笔”来打开。如果某类文件没有与任何一个程序建立关联，当你用鼠标双击该文件时，Windows将调用“打开方式”对话框，请你在列表中选择一个程序来打开这个文件。

对于许多高级用户来说，在Windows所自带的程序中，除了“资源浏览器”以外，最常用的程序恐怕就是“记事本”了。也许你想用它来直接打开那些没有建立联系的文件，比如某个应用程序生成的数据文件，可能那些文件的内容就是文本；或者方便地用它来打开已经建立联系的文件，从这些文件中得到一些特殊的信息，比如用它而不是IE或Netscape Navigator来打开一个HTML文件。下面告诉你该如何修改Windows的注册表来实现，当然前提是你得知道如何处理Windows的注册表。

在HKEP_CLASSES_ROOT

*

下添加如下内容（注意原来可能有一个shellex键，不理它）：

shell

NotePad

command ìc:\windows\Notepad.exe %1î

这样对任何类型的文件，用鼠标右键弹出的菜单中都会有“NotePad”字样，并且在选中它后可以执行“记事本”程序。这样对原来已经建立联系的文件，你的双击仍然直接使用原来的程序打开，不会受到影响；但可以方便地使用鼠标右键然后选择“NotePad”，用“记事本”打开。对于原来没有建立联系的文件，你的鼠标双击将使Windows直接用“记事本”来打开这个文件。

注意：

1.修改注册表之前最好把受影响的内容做备份，或把注册表全部备份。

2.如果在上面的NotePad键没有设定键值，菜单上显示NotePad字样，如果设定键值，菜单显示对应键值的内容。可以参照以上思路，使用其它程序作为与文件关联的程序，如UltraEdit等，只要把command键值写成相应的程序完整路径就行了，当然，你最好还要把NotePad这个键改掉，加上一个合适的键值。

3.可以这样修改注册表

HKEY_CLASSES_ROOT

Unknown

xxxxx

command ìprogram filename %1î

做到在任意一个没有注册的文件上鼠标单击右键，弹出的菜单上添加×××××，选中后执行command值中的程序。

4.对于已经有了关联的文件，可以在单击鼠标右键的同时按住SHIFT键，使得弹出的菜单中有“用……打开”命令。

二、清理无用的卸载信息

在安装了支持反安装的软件后，如果没有用这个软件的卸载程序或使用控制面板里的卸载功能，而直接删除掉这个软件的目录，那么在控制面板的里面的“添加/卸载程序”中会留下一个记录，它既不能执行，也不能删除，很让人心烦。下面这个办法可以清理这些无用的卸载信息。

在注册表里找到：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE

\Microsoft

\Windows

\CurrentVersion

\Uninstall

在下边的子键就记录着所有安装的软件名字。找到需要清理的内容，删除那个条目即可。不过要注意有些可能是不应被删除的，你自己看吧。



读者 一飞：我是你们的忠实读者，请问如何给你们投稿，投稿时要写明哪些信息？请指教。多谢了。

答：这实在是一个大家十分关心的问题，本期专门就此和大家聊上一聊。不过还是先看看心情截然不同的两封读者来信。

福建漳州 苏幻：hello,everybody!

呵呵，你们好啊，各位编辑大姐，编辑大哥，编辑大婶，编辑大叔，编辑大妈，编辑大伯，编辑大爷……（哎哟！别扁我呀，就此打住行了吧！：）

昨天，我刚进聊天室，就有一位素不相识的大哥劈头盖脸地对我说："把钱都花光了不就上不了网了吗？"（可可，他不知道，我身上没钱是去不了网吧，可回家上网用的又不是我兜里的¥）我丈二和尚摸不着头脑："你谁啊？""我就是我啊！""说些什么啊？没头没脑的！""《大众软件》上，是你要戒掉毒瘾吧！我是从最新一期的杂志上看到的。""哈哈！是吗？！登啦！？我只是随便发了一封MAIL给他，居然登了，真是意外啊！谢谢你告诉我！""那是你运气好！"那人好像有点既羡慕又嫉妒的样子，于是我对他说："听你那口气，好像很希望自己的只言片语也能被刊登，却总没有机会，对吧！"他对我深深地叹了口气！我只好安慰道："一切都会好的！"……由此可见，《大众软件》的确是一本影响面极广的，一级棒的杂志了！真可谓独步江湖，唯你独尊，战无不胜，攻无不克，天下无敌，所向披靡，无人能比……（嘿嘿！在下的马P拍得还行吧！：）

于是，我快马加鞭，跑到了POPSOFT的网页，想先睹为快，不想……找不到这个月的杂志，不知这是为何，想向各位讨个说法。离开网吧，我直奔《大众软件》，搜遍了浑身上下，可怜！只剩4块9了！！！当时，把我气得啊……突然，我发现地上有一毛钱的硬币，哈哈，当时把我乐得啊……（可可，没有啦没有啦，我瞎说的，其实我刚好剩下五块钱啦！）（哎哟！别呀！刚才的包还没下去呢！：-Q）扫兴的是，店主说4月份下的《大众软件》还没到！唉！我只能感叹漳州的"偏僻"了！唉……！今天已经21号了，还没到！！！气S我了！！！很高兴你们能把我的问题登上去，实在是太感谢了！！！小女子在这儿给各位鞠躬了！！！：）可可！愿你们天天：-D！！

哈尔滨 AA：《关于文路不通的一点想法》

不知道这已是多少次被拒之门外了，记不清了。说句老实话让我今天还撕破脸皮送去文章的绝对动力是以往《大众软件》给予的朝气与帮助，我在很大程度上是依靠它来了解外界的缤纷。从98年的第七期开始自己从不翻看杂志的习惯被《大众软件》所更改，从此便置下了与它的不解之缘。

作为一个读者总会有一点或者一些的意见想要指出，从另一个角度又希望别人能认同自己的见解。这也许是十分理想化的，实际上观点与认同是很难一并存在的。可能别人认为这句话很偏激，但许多次满怀的热情被毫不犹豫地拒之门外后决不只有我会发出这样的感叹。要说明的是做一个电脑撰稿人，很难。

我一直在这方面的问题上有两种看法---自己的能力与他人的错误。说句老实话每每寄去的稿件在杳无音信后我总是会坐下来冲着屏幕愣愣地发呆。可能是自己的能力不够，这也怨不得别人，在苦苦冥想想从我这里找到答案后我也不时地翻查楼下的邮箱，不希望自己因为没有贴邮票而错过这又一次的努力。从以前的一个月到现在的十五天。每次的答案总是出奇的一样，石沉大海。

最后的希望被紧缩在在别人看来羞于出口的"疑难问答"上。（苦笑了一下）我真不希望在我之后的撰稿人走到我今天这一步，为了那弹丸之地的竞争而费尽力气。结果是一连等了一个多月，换走两期后也不见我那"大作"的影子，当时我的第一个念头就是想哭。说到这里你们不要把我当成贪图虚荣的家伙。第一次，第二次都是期盼你们能以最起码的礼貌给我回信，后来想到可能是忙让你们耽搁了，再后来便是怀疑本地的邮局系统或者家里的电子邮件出了毛病以至于寝食难安，到最后便对自己能力产生了极大的疑惑，到底我是谁？

不知没有发表过作品的撰稿人能不能算得上一兵先生所谓的自由撰稿人，我想大概是不配。大部分的机会都在自己与笔杆子的切磋中白白地丧失掉，还有一些便是如同沧海一粟的稿件一不留神就会从编辑的十指缝中漏掉。看来我是应该听听劝告去扎扎我的基本功。想不明白的是虽然高中学的是理但这几年来我从未放下对文笔的磨练，《大众软件》要求的稿件就真的那么高深，刊登的都是双料博士的佳作么。于是好多次我心灰了，决定放弃对那些人和自己的幻想，可无意中又看到杂志上那热情洋溢，鼓舞来稿的标语，到底我的心还是动了。

一本好的杂志需要读者良好的肯定，忠实的作者又希望杂志给予认同，之间的关系不是我这么一个凡人可以说清楚的，但一定要补充的是希望大家做到最起码的努力，来证实我所说的一切只不过是杞人忧天式的忧虑。

《大众软件》对于读者的投稿，可用“求之不得”四个字来形容。但是每期版面只有区区88页，实在难以让所有投稿的读者都能在舞台上展现一番。其实作为一名玩家，玩游戏、看杂志、写心得可谓是消遣三部曲，胜亦欣然，败亦喜，何必当真呢？如果想成为一名“自由撰稿人”，自然就不同了。以最常见的撰写游戏功略为例：首先你要在第一时间拿到最新游戏，然后连夜通关，在不吃不睡的情况下写完功略（当然还要保证文字的艺术性），这样抢在别人之前寄到杂志社。如此种种，创作的辛劳早已替代了消遣的快乐。这并不是说普通玩家投稿的成功率就很低了，电脑涉及的方方面面如此巨大，其实只要你能放开思路，评游戏、讲软件、说网络，抓住一点，深入探讨何愁自己的稿件不会见于杂志之上呢？

现将投稿的具体要求再次公布如下：投稿方式可以为磁盘、电子邮件或打印稿、手写稿。手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清除，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格；文章长短不限。磁盘来稿，必需是PC机格式，文件格式须是纯文本（强烈推荐）、WPS格式或WORD格式。推荐采用电子邮件的方式。投稿同时请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。所有来稿如不特别注明，无论录用与否都将再不能回到您手中，请注意备份。来稿请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部××栏目，邮编：100051；电子邮件请您根据自己所写的内容寄到相关部门的邮箱，如果您感到难以确定，就寄往这句话“读编往来是个筐，你有问题往里装”，我们会代你转交。各部门邮箱地址请参看目录页。

广东珠海　钟闻远：我是一名游戏爱好者，也是贵刊的忠实读者。在第8期“先睹为快”栏目中有一文章谈到“万智牌”，这个游戏本人曾玩过电脑版本，觉得甚有趣味，现在有了真牌当然不想错过，故想贵刊记者告知威世智公司北京办事处的地址和联系电话。

答：凡是玩过《魔法风云会》的朋友就不该对“万智牌”感到陌生。这个风靡世界的游戏如今也在中国登陆了，美国威世智公司北京代表处（Wizards of the Coas）的地址为北京朝阳区光华路嘉里中心南楼1621室，邮编：100020，电话：85298086(7、8、9)；对此有兴趣的读者可与他们联系。

北京　董宗第：我是一刚上网的小“玩”童，对《大众软件》情有独钟，却不明贵网站中“注册”为何意，是否需要pay some money？敬请告知，多谢多谢！！

答：我们网站中设立“用户注册”一项，是为了便于大家参与我们组织的各项网上活动，“注册”是不用付款的，相反如果你参加我们的活动，还有可能中大奖。另外，关于注册用户需要填写身份证号码一事，因牵扯到幸运读者的发奖邮寄，为防冒领，所以只能保持下去，年龄不够的朋友请用父母或亲属的身份证号码。

云南昆明　尹玉林：我想成为你们邮购中心服务网的网员，不知如何办理？

答：你只须汇款10元到邮购中心，注明参加邮购中心服务网即可。邮购中心在收到汇款后将给你寄去会员卡，这样你就成为邮购中心服务网的正式网员了。作为服务网网员可享受8折优惠和特价商品；并且你还能及时得到最新产品目录。

第四届大众软件奖系列活动之六

'98-'99年度最佳文章和最佳栏目评选

评选的范围从1998年8月至1999年6月上，共16期刊物。请您从中选出您最喜欢的作品和最喜欢的栏目，以及您最不喜欢的作品与最不喜欢的栏目。此次评选仍然分为应用和娱乐两部分，如果您没有特别喜欢或特别不喜欢的，也可以不填；望您能写下对我们这本杂志的总体评价，以及您的宝贵意见。本次活动自见刊之日开始，至7月1日止，以邮戳为准。十分感谢您的参予。

我们将从中抽出100名幸运读者，还将抽出**2名特别幸运读者，被邀请到北京参加第四届大众软件奖颁奖大会（差旅费由大众软件提供），并与自己评出的跨年度最佳作品的作者以及众位《大众软件》编辑共同探讨电脑心得**；评选结果及幸运读者名单将在8月下的杂志上刊出。

荣获跨年度最佳作品奖的2位作者将按惯例被聘为本刊特约作者，更有奖金1000元，同时也将被邀请到北京参加第四届大众软件奖颁奖大会。

我们十分希望能通过此次活动进一步促进读者、作者、编者的交流，使我们能在今后的日子里做出更受大家喜爱的杂志，让我们成为永远的朋友。

评选选票另见本期中插14页。

幸运读者奖品：新月计算机技术开发有限公司提供的《千典游戏龙》光盘一张
第四届大众软件奖纪念券一张。

读者调查表调查结果

去年底《大众软件》将改为半月刊之际，为了进一步了解各位读者的爱好和需求，我们制作一份读者调查表。由于各位读者踊跃参加，回函较多，最近才统计完成。

我们共收到了9304份有效回函，现将统计结果公布。

您的性别

A.男 8736
B.女 568

您的年龄

A.18岁以下 3884
B.18至25岁 4541
C.25至40岁 492
D.40岁以上 84

您所使用的电脑

A.奔腾级以下 481
B.奔腾级 3065
C.多能奔腾级 2716
D.奔腾II级以上 2271
E.其它 769

您的工作是

A.中小学生 4432
C.大学生及研究生 2113
B.工人 502
D.机关 611
E.公司 681
F.部队 203
G.其它 760

您对电脑的了解程度

A.初学者 2035
B.操作人员 1412
C.设计人员 320
D.玩家 5604

您对应用软件的需求（可复选）

A.家教软件 3704
B.家政软件 681
C.办公软件 2292
D.工具软件 8464
E.系统软件 6639

您对娱乐软件的需求（可复选）

A.角色扮演 7135
B.冒险 5004
C.战略 7275
D.经营 3910
E.模拟 3859
F.赛车 3597
G.射击 2495
H.体育 3712
I.养成 2380
J.益智 3288
K.动作 3335
L.桌上 1380
M.资料设定集 771
N.其它 720

您选择游戏的条件

A.传媒介绍 2847
B.朋友介绍 1133
C.游戏种类 1683
D.制作厂商 567
E.游戏内容 5612

您购买本刊的原因（可复选）

A.被某篇文章吸引 1640
B.了解新消息 7004
C.学习软件知识 6907
D.掌握硬件动态 3484
E.浏览游戏资料 6860

您从我刊的广告中获取信息的主要用途（可复选）

A.购买软硬件 4471
B.获取资料 6719
C.掌握价格 4180
D.了解信息 7757

您从哪里得到本刊的

A.订阅 1704
B.书摊购买 6048
C.邮局购买 1513
D.借阅 260

您购买本刊后传阅人数是几个

A.不借 1617
B.一到两人 3251
C.三到五人 2442
D.五人以上 1991

您一般查阅本刊几次

A.一次 357
B.两到三次 1569
C.四到八次 716
D.经常看 6661

您家是否有电话

A.有 8419
B.没有 880

您是否上网

A.有 1914
B.没有 7389

您对我们配套光盘的了解如何

A.知道 5010
B.不知道 1388
C.购买 2903

您每月购买几种电脑杂志

A.1种 2485
B.1种至5种 6268
C.5种以上 543

您是否喜欢我们改为半月刊

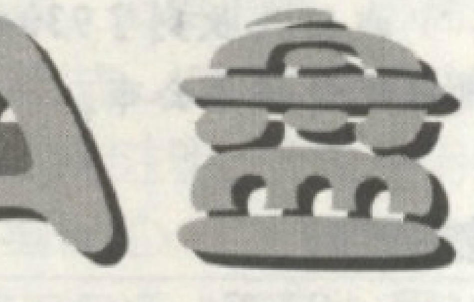
A.喜欢 8086
B.不喜欢 1236

您对本刊的评价如何

A.好 7832
B.一般 1441
B.不好 6
D.极差 11

我们已经从回函中随机抽取了100名幸运读者，将赠送1999年6月《大众软件CD》一份。





特别赠送 《神暗世代》完整版



新手学堂

---新手教程：

永远的传说系列之六——西游记(下)

---跟我学用系列：

股海"冲浪者"

---课外读物：

Neugents，有思想的软件

——CA神经元网络技术面面观

不做网虫做蜘蛛

碟中网：

---大众软件网站

(更新日期1999年5月10日)

天方夜谈



新新视野

---CG画册：十余幅精美CG

---动画岛：101诺曼底空降师.exe

Alien Intelligence .mov

Earthworm Jim 3D.exe

---新片大赏：创世纪IX

横扫千军之王国风云

家园

---余音绕梁：月光下的舞步

凯旋进行曲

那波里舞曲

小步舞曲

休闲天地：

---《恋爱物语》系列介绍

---心跳幻想曲——心跳回忆同人小说集(3)

软件长廊：

---海融"冲浪者"资料版

---Genius 2.5

---Adobe Acrobat Reader 32b 4.0

---Winamp精品视觉插件集

---《魔法门英雄无敌II》游戏任务设计大赛获奖作品

前线地带：(因为光盘容量有限本期游戏DEMO置入A盘，请按目录说明自行安装

---游戏DEMO：暴力镇压、大刀

---补丁升级《心跳回忆》完美存盘进度及修正程序

《英雄无敌III》1.1版补丁

大众文存：

---1999年6月杂志(上

(HTML版)



攻略指引：

---看攻略：星际争霸——血巢之战

---逛书屋：半人马阿尔法星、

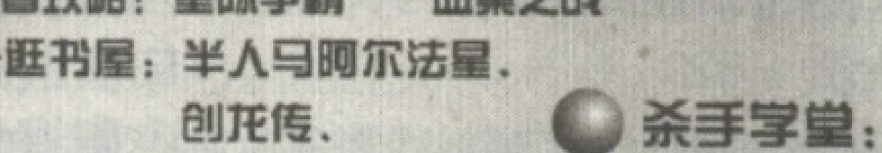
创龙传、

辐射II、

替神、

国王密使VIII、

神话II



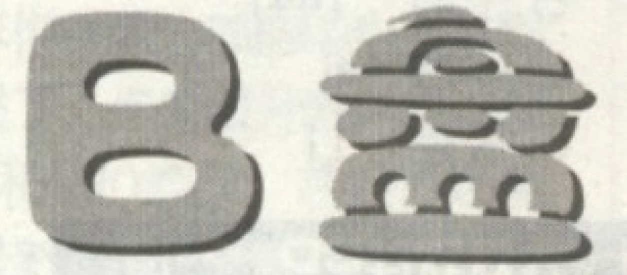
杀手学堂：

---杀手教程：东方不败

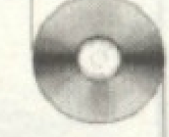
---听指引：《三国群英传

《大航海时代

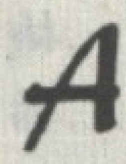
《三角洲特种



光盘目录



本光盘不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k（16bit）种颜色以上环境使用（请使用小字体或Windows标准方案），本光盘将不再支持win3.x下正常运行。



大众特区

POWER DVD
Xing DVD
Mediamatics
DVDExpress
WINDVD
超级邮件通
超级电话通 3.00
飓风图标大盗 1.0
飓风智能文件切割器 2.0
飓风用机时间记录仪 2.0

工具宝库

3D Color Changer 98 2.00.
3DTop 1.1.0
4deNoteBook 1.60
Abracadabra 1.2.5
ARJ 2.62d Beta 16bit
ARJ32 3.00d Beta 32bit
Bat-to-Com 1.5
金山词霸 III PATCH FOR WIN95/98
金山词霸 III PATCH FOR WINNT
CD-Quick Cache 3.21
Adobe Acrobat Reader 32-bit 4.0
Adobe Acrobat Reader 4.0 简体中文字体包
文件切割机中文版 1.33
The New English-German Dictionary 1.7w
Dictionary 2.2
English<->French
System Analyser 5.1
美萍安全卫士菜单 3.62
美萍网管大师 2.1
海风文本编译工具 2.2
SuperSearch 2.00
ToggleMouse 4.4.6
Winsystem 98
海融“冲浪者”资料版
保密之星共享版

反毒堡垒

KILL98&95 升级文件
KILL for Windows 3.2 & Dos 升级文件
Kill for Windows NT 升级文件（服务器和客户端）
KILL for NetWare 服务器升级文件
KV300 用户升级文件
KV300+ 用户升级文件
Norton Antivirus 升级文件
瑞星杀毒软件查毒版
瑞星杀毒软件标准版升级程序
瑞星杀毒软件标准版升级程序（英文）
瑞星杀毒软件联想+幸福之家 OEM 版升级程序
瑞星杀毒软件康柏电脑 OEM 专用版升级程序
瑞星杀毒软件东芝笔记本专用版升级程序
瑞星杀毒软件其它电脑 OEM 版升级程序
VRV 杀毒套装升级程序
VRV 病毒防火墙 WIN95 中文版单独升级文件
VRV 病毒防火墙 WIN95 中文版单独升级文件（英文）
VRV CIH 病毒修复程序
VRV CIH 病毒修复程序说明文件
行天 98 Win95/98/NT 工作站版（中文）升级程序
行天 98 Win95/98/NT 工作站版（英文）升级程序
行天 98 共享软件系列 -BO 杀手
行天 98 共享软件系列 -CIH 杀手
行天 98 共享软件系列 - Melissa 杀手
行天 98 Win95/98/NT 工作站版在线升级文件
行天 98 Win95/98/NT 共享版
行天 98 病毒百科全书
行天 98 共享软件系列 -CIH 恢复器
AV95 2.0X 至 2.6H 版升级文件
AV95 2.5X 至 2.6H 版升级文件

驱动程序

微星 MS-5156 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-5158 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-5169 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-5184 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6111 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6116 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6116 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6117 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6117 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6119 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6119 主板 BIOS 升级程序
微星 MS-6163 主板 BIOS 升级程序
调制解调器（MODEM）V.90 升级程序

网络纵横

Genius 2.5
网络小秘书
NetInfo 3.2 Build 214
奔腾网计
Qtalk 1.05
AddWeb Pro 3.05
Net Submitter Pro 2.1.25
Submission Wizard 5.0
SubmitWolf PRO 4.01
zMUD 5.53

声光色效

FunkyFX Plug-In 2.00b
Geiss for Winamp 3.61
Technosis Mocha 3.0a
Nullsoft wVis 3.0a
Power Plugin 1.03
Styx Visualizer 1.1
bedtime 1
Tripex 1.1
Pablo's Plugs III
Albedo 1.06
VCDCut 3.31
Singing Tutor for Win95/NT 4.0
NewPlay 3.5
CD Player Maximus 3.21
LSX-MPEG Encoder 2.51
Audio Librarian 2000 3.0
AI Picture Explorer 2.0.39
AI Picture Utility 3.1
AllView 1.5
Winamp 2.20
CCWView 4.2
CATraxx 98 3.20.00
MidiMaster 2000 8.0 for MSIE 4.x & 5.x
Midisoft Desktop Sheet Music 2.03

趣味小屋

《魔法门英雄无敌 II》游戏任务设计大赛获奖作品集



游戏DEMO

暴力镇压
大刀
星球大战之同盟铁翼

补丁升级

《英雄无敌 III》1.1 版补丁
《雷神之锤 II》3.20 版 3D Now! 补丁
《篮球 99》2.07 版补丁
《青涩宝贝》补丁
《生化危机 II》所有人物及关卡存档
《大航海时代 IV》修改器
《曹操传》游戏存档编辑器
《帝国主义 II》金钱修改器
《足球 99》球队与队员编辑器
《GT 超级名车赛》修改器
《帝国时代》任务版的新增关卡
《整人专家 2000》补丁
《魔法师传奇》修改器
《战争地带 2100》修改器
《虚幻》中的新增武器
《猎鹿人 II》存档文件修改器
《安魂曲——复仇天使》1.1 版补丁
《心跳回忆》完美存盘进度及修正程序

特别鸣谢：

音乐支持：
白 勺
片头动画：
摩恩网络
安全监护：
北京时代先锋软件有限责任公司
病毒检测：
北京冠群金辰软件有限公司



E3大展抢鲜报道

本刊编辑部

背景资料

关于交互数据软件协会

IDSA是什么？

交互数据软件协会成立于1994年，是专门为那些出版发行适用于电子游戏控制器、个人电脑及因特网的电子和电脑游戏的公司提供服务，以满足其商业和公关需求的美国商业组织。

IDSA的成员总计占1998年娱乐软件美国销售额63亿美元的85%以上，其中还未包括数10亿美元的美国制娱乐软件出口量。

IDSA干什么？

IDSA为娱乐软件出版商提供全球性的反盗版方案，主办E3贸易展览会，以及从事商业和消费者研究。IDSA已经成为娱乐软件行业在联邦政府，国会，各州和地方政府方面的代言人，为他们就与行业有关的问题发表意见，如等级评定，第一修正案问题，互联网规范问题和版权保护等。

星球大战的……

全球性的反盗版方案

IDSA的全球性反盗版方案是为对付世界性的盗版行为而设计的。据估计，1998年盗版已使美国娱乐软件业损失了32亿美元以上。该方案的组成部分有政策制订、教育和强制实施，包括在世界范围和网上进行直接调查和强制执行。

行业研究

IDSA已经被广泛地接受为业内有关消费者、经济和其他行业资料，以及相关的市场趋势信息的主要来源。IDSA的研究广泛涉及各个领域，包括本行业的消费使用习惯，成长发展和对经济产生的影响，以及软件盗版和网上博彩。

电子娱乐展览会－E3

IDSA每年推出一届广受赞誉的电子娱乐展览会，即E3。E3是全球规模最大的交互娱乐工业的专门性贸易展览会。IDSA是其独家所有者，IDG展览会管理公司是其举办者。目前，E3已举办到第5年，吸引了世界各地成千上万的业内人士前来参观交互娱乐和寓教于乐的教学软件及相关产品的最新成果。参观者还将出席为期3天、触发灵感的教育性讨论会和研讨会。

娱乐软件等级评定系统

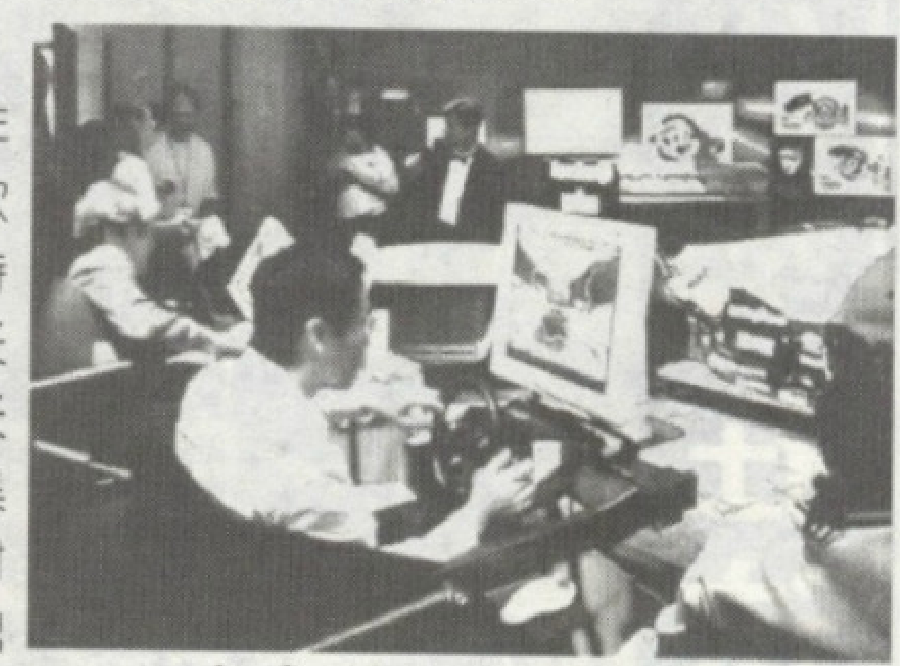
娱乐软件等级评定委员会（ESRB）是由IDSA创立的，它为各种平台上的娱乐软件制订了一套综合的等级评定。ESRB是自愿的评定系统，为家长和消费者提供关于电子/电脑游戏内容的信息，帮助他们根据了解决定购买和租用。

政策事宜

IDSA协同各级政府工作，代表协会成员广泛就重要的立法和公共政策事务发表意见，包括版权保护，第一修正案和互连网规范化等问题。

关于交互娱乐软件业

行业增长



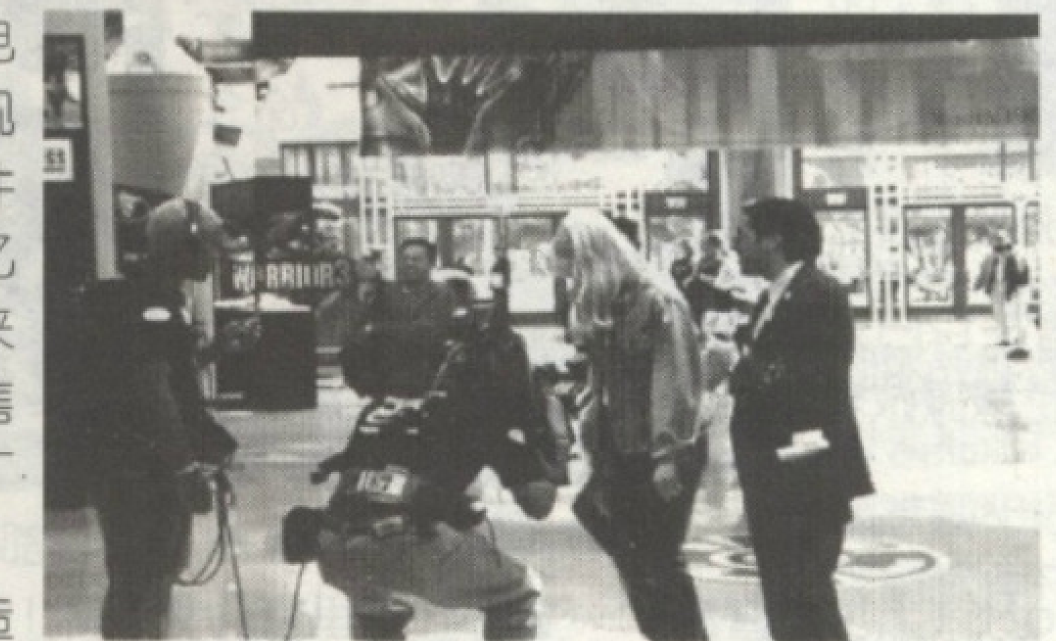
赛车！屏幕跟你转

过去3年里，交互娱乐软件行业一直保持着两位数的增长势头，已经成长为市场巨大的娱乐商业，不论对儿童或成人、男性或女性都具有吸引力。在1998年，电子/电脑游戏业增长了29%以上，计63亿美元，速度超过了电影业和唱片业。在文化方面，

数字式游戏从电脑显示屏和电视屏幕上逐渐转移出来，成为九十年代的流行标志和偶像。例如，以电子游戏为基础的4部电影大片目前正在制作中；动作人物玩具摆上零售商店的货架；现在大多数Hip(Hip-Hop)音乐团体也经常选用电子游戏的情景作为他们表演的变化场景。

对美国经济的影响

1997年，交互娱乐业在整个经济活动中共产生了160亿美元的效益，未包括电脑和电子游戏硬件的销售额。电脑、视频和互连网游戏及教育娱乐软件的销售直接创造的营业额达51亿美元。另外还有13亿美元收入来自这些产品的许可证颁发、销售代理，以及初始设备的生产厂家。与之相关的行业，如包装、印刷、零售、人才以及设备制造也产生了96亿美元的价值。



电视台现场采访

在美国，大约有5万人正受雇于交互娱乐行业，在国外还有1万7千多从业人员。仅在1997年，该行业的迅速发展就为美国各行各业创造了2万个新的工作机会。过去2年中，其从业队伍的增长高达18%，相比之下，同期《财富》杂志500家企业的从业队伍平均下降了2.5%。（资料来自：1997-98交互娱乐/教育娱乐（edutainment）软件产业对经济的影响）

消费者统计

今天玩电子和PC游戏的人群与从前相比年龄更大，教育程度更高、经济上更富有。一般人往往认为电子和电脑游戏只是孩子玩的，其实四分之三的电脑娱乐软件使用者是18岁以上的成人。事实上，用个人电脑运行娱乐软件的人当中38.5%年龄大于等于36岁。现在女性玩游戏的人也比从前增多了。电脑游戏的玩者当中，62%为男性，女性占38%。娱乐软件使用者教育程度比较高（75%上过大专院校），一半以上（51.2%）年收入高于5万美元。（资料来自：IDSA的1998年大众对娱乐软硬件的看法和使用习惯研究）

连机游戏作为交互娱乐业的一个重要部分也在继续增长。由于技术的进步，三分之一（32%）的互连网用户现在玩连机游戏。将近一半的连机游戏玩家（43%）说，他们玩连机游戏时间只有一年以下。这反映了连机游戏的新鲜度和增长的潜力。绝大多数连机游戏的玩者是成年人。将近82%年龄在25-55岁之间。（资料来自：1998年娱乐软件业的状况——IDSA调查报告）

电子、电脑游戏盗版

盗版已经形成一种小作坊产业，它威胁着娱乐软件产业的继续增长。由于盗版者的非法拷贝和销售，美国的电子/电脑游戏公司1998年损失了32亿美元以上，还未包括互连网上的盗版导致的损失。

关于E3

"如果你想看到娱乐业的未来，你只要看到E3 '99就足矣。" IDSA总裁道格拉斯·洛文斯廷说，"从最近出版的游戏到最新推出的软件，从先进的声音、图像控制卡到尖端的外围设备——只要是人机交互式的，那都是E3的内容。"

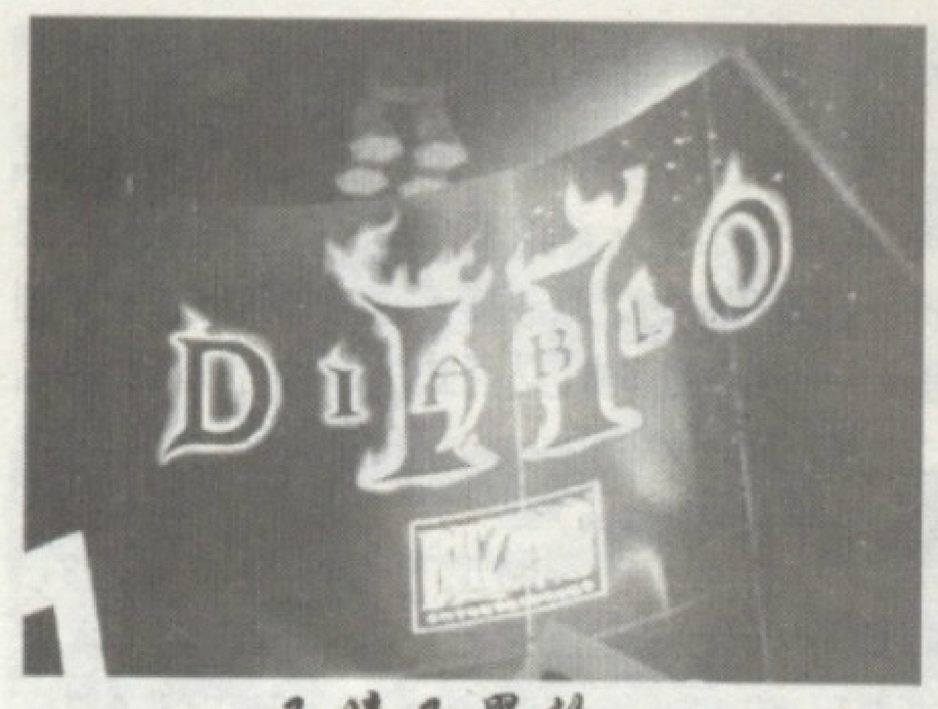
电子娱乐展览（Electronic Entertainment Expo），简称E3，是世界上首屈一指的专门介绍交互式娱乐和教育软件及相关产品的贸易展览会。数万名业内人士从世界各地前来感受交互技术的最新时尚，见识今年展出的最新和最先进电脑/视频游戏的软硬件以及产品方面的创新技术。作为每年电脑和电子游戏业关注的焦点，E3也是参展商发布新产品、零售商为来年订货的最佳场所。去年，共有2000多种新产品展出，其中一部分现在已经出现在电影、电视和其它一些宣传推广性的活动中。除了展出技术和娱乐性，E3也是业内大部分业务活动进行的场所，使得展览会成为当年业内角色分配的关键性集会。对行业发展前途发生影响的杰出人物将会出席这个展览，世界各地前来参观E3展览的人们将交易或投资交互娱乐业隆重推出的各种新产品和开拓性技术。

E3首次亮相于1995年的洛杉矶，当时为美国贸易展览会历史上规模最大的首展，目前，E3在其举办的第5个年头已经成为世界上规模最大、声望最高的专门展览和演示交互式娱乐、教育软件及相关产品的交互娱乐业的贸易盛会。今年，展览会从亚特兰大回到了全球交互娱乐和多媒体集散地洛杉矶，400多家参展商代表着来自世界各地60多个国家的公司，占满整个的48,825平米展览空间，这个面积足够14架喷气客机翅膀挨翅膀的停栖在里面。参观E3的是世界各地的业内专业人士，他们中有软件开发商，买主和零售商，程序编制人员，经销商，娱乐业代理人，金融家和创业投资人，进出口商，制造商，二级销售商，研究人员，教育工作者，以及各国的电子和印刷媒体。



繁忙的媒体中心

这样的展会自然是本刊关注的焦点，在今年2月份，本次报道即被列入出版计划，在E3的媒体中心预先注册



又暗又黑的

后，于3月12日收到E3展会的媒体认证，5月11日，本刊记者前往洛杉矶采访E3大展，猎取第一手资料。

洛杉矶会议中心正在扩建，不过这并不影响到E3会场，记者在12日先观察现场，见到会场正在布置中，参展商们忙忙碌碌做着最后的修正，明天，就是正式开幕的日子。

在E3开幕的第一天，Don Tapscott（当·塔普斯科特）发表了主题演讲，主要阐述电子、电脑游戏将怎样影响文化时尚、娱乐习惯和懂技术的下一代。塔普斯科特作为著名的未来科技领域的思想家，兼具多重身份，他是畅销作者，著有《成长的数字技术》和《数字经济》；又是咨询顾问，同时担任着合并技术联盟（ALLIANCE FOR CONVERGING TECHNOLOGY）的主席。他的由于创造了“样式转换”一词，以及撰写多本畅销书，频繁出现于报章，他的新作《数字经济蓝图：在电子商务时代创造财富》使他成为公认的数字工业思想界领袖。“当·塔普斯科特理解技术发展的爆发性速度及其对娱乐软硬件业所蕴涵的意义，而E3是唯一的揭示年度电脑、电子游戏、因特网技术最新成果和排行次序的博览会，因此，他的演说将是E3’99最理想的开场白。”洛文斯廷说，“塔普斯科先生的超前思维方式突出代表了E3参观者将会接触到的高层次专家学者。我们非常高兴他能为展览会发表主题演讲。”

主题演讲是业内人士及媒体记者特别关注的内容，因为通常会出现一些新思维和新名词，而这些内容又往往可能成为行业发展的指导，对于参加者来说，接触本行业领先的专家见解是一个很难得的机会。


WESTWOOD 新亮相的游戏 NOX

而对于公众来说看到那些早就承诺了预期发布产品的演示恐怕更有吸引力一些，好吧，跟着记者的数码摄像机，让我们进入E3大展的南大厅，南大厅在这几日内可以说是成为了电脑游戏的胜地。基本上知名的游戏软件大厂基本上都集中在这儿了。包括EA（带着WESTWOOD）、CAPCOM、CENDANT（BLIZZARD、SIERRA的母公司）、EIDOS、ACTIVISION、GT、UBISOFT、微软、科乐美、南梦宫、史克威尔、迪斯尼等等大家耳熟能详的公司，带来的产品也是如雷贯耳：《暗黑破坏神II》、《命令与征服II》、《帝国时代II》、《雷曼II》、《黑暗王朝II》、Saga Frontier II……怎么都是II？嗯……这里有几个不是II的……《最终幻想VIII》、《创世纪IX》。呵呵，最近游戏业内续集泛滥成灾，不知道大家都在偷懒，还是游戏越来越难做了。



这是雷达吧？

因为这次上海育碧出动了不少人马来E3观摩，所以就先去看看老朋友。育碧在国内更像一家代理公司，到了E3自然全力展示自家的产品，这次主打的大作是《雷曼II》，场地中心建立了一个放映厅，里面正在播放一部关于雷曼的电视，边上放了一辆蝙蝠侠使用的道具车，据说UBI正和华纳合作要做一部蝙蝠侠为题材的游戏，联系到雷曼形象正在往电视传媒发展，而UBI又和迪斯尼合作知名卡通人士唐老鸭的PS游戏，看来跨行业运作继跨机种移植之后又将成为资源共享的新动向。不知是为了表示合作态度还是巧合，迪斯尼的展台就在UBISOFT的边上，卡通人物是迪斯尼最具优势的资源，他们全力在推介的是《玩具总动员II》，有消息说米老鼠也将登陆任天堂64。

朝着EA的展台看过去，看过去……赫然发现一个拳击台,按正式比赛的拳台尺寸1:1制作，这次EA主推的将是一个拳击游戏，而正在播放的《幕府将军》的画面也相当震撼。新被EA收买的WESTWOOD在边上渲染新的大战，大屏幕上正在播放兄弟会老大的讲话，看来战争不可避免。微软的展台在大厅的中间位置，《帝国时代II》周围围了一堆人，有人在兴致勃勃地攻城。EIDOS的劳拉也是相当火爆的角色，可惜劳拉真人模特来的时候记者不在场，未能一睹芳容，实在是对不起大家。Capcom展示了《生化危机II》


看见有人玩帝国时代II

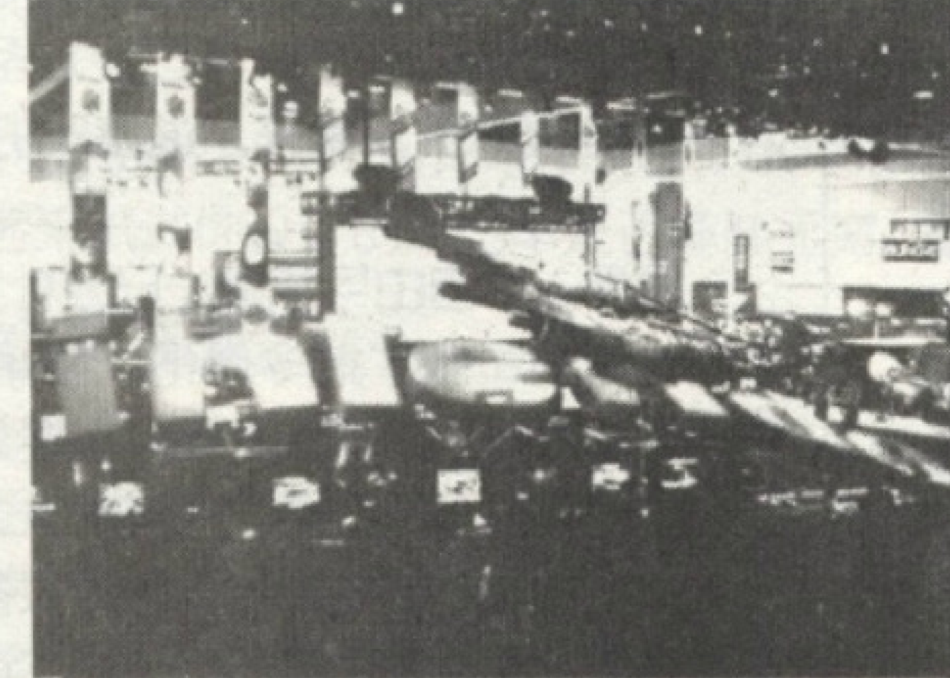
的最新版本，目前还没有PC版的移植消息。科乐美展示的跳舞机器吸引了一大批美女，这种新形式和新玩法结合的模式一定会大受欢迎吧。

西大厅是一个令人震撼的所在，世嘉、索尼、任天堂三雄鼎立，其场馆规模令人叹为观止，除了周边零星的例如3DO、KOEI、NOVA LOGIC这样的展商，3家几乎可以把场馆包下来了。世嘉以街机为号召，大力推行DREAMCAST，DREAMCAST的因特网络功能被大肆渲染，该机型以56Kmodem来连接互联网，据说还能够象普通电脑一样进行网络的操作。索尼架了一个空中走道，演示《最终幻想IX》；任天堂主推任天堂64上的新东东——星球大战，做了星球大战中主要的人物模型，并且放置了2个巨大的投影机让人玩；当然，推销彩色GAMEBOY，也是任天堂的重任。比起这些电视游乐器的大厂，似乎电脑游戏的厂商就有点……据悉UBISOFT的展台花费了100万美元，而某间游乐器厂商仅场馆的花费就达1000万美元，根据IDSA的数据显示，美国1998年视频游戏的销售额为37亿美元，电脑游戏仅为18亿美元，视频游戏销量的增长率更是大大高于电脑游戏。



这个不是真人模特

底厅包含了这次展会的大部分参展商，事实上能拿出100万美元来装修场地的厂家毕竟不多，大多数的参展商还是租一块大小合适的摊位来展示自己的产品。在底厅记者遇见了来自台湾的厂商，包括有几家硬件和软件公司通过同业公会合用一个摊位，比较经济合理，其中的主打产品是《大富翁四》的英文版，不知道象大富翁这样的游戏在美国能卖得怎么样。在底厅还遇见了本刊前几期介绍过的威世智公司，万智牌在美国可是很受欢迎的。再往里走，居然看见了……看见了《抗日--地雷战》，我想我一定没有看错……原来我们在这里也有窗口呢，看上去是一家叫做中国国家出版物进出口公司（China National Publications Import & Export Corporation）的单位组织的，包括了多家出版社的电子娱教产品，但没有游戏生产商参展。



任天堂

除了向公众演示数千种的游戏产品之外，展览会上还举办了一系列专题研究小组和讨论会，题材广泛的讨论会和专题研究小组活动使参加者有机会探究市场、商务战略以及本行业的主要趋势和问题。参加者有机会直接接触交互娱乐行业的顶级专家和最有影响力的人物。E3专题研究小组和讨论会涉及到个人电脑和电子游戏业最受关注的的话题。从‘自己动手做’小组到技巧方法讲座，E3为参加者提供了内容主题多样化的座谈和研讨。今年和去年一样，E3设有6个内容深入的专题小组供参观者选择，探讨一系列挑战性课题。仅在5月12日这天，就有交互娱乐行业领袖进行长达两个小时的讲座，深入介绍怎样克服难题和拓展实用技术。E3研讨小组的课题包括：了解软件开发生意、在交互娱乐业建立品牌战略、人工智能与游戏、利用因特网开展宣传和分销、怎样为交互游戏设计强有力的公关效果、业内最新突破进程。

关于展会还有许多值得提及的地方，譬如各个厂商展位是如何布置的，他们动用怎样的手法想在400多家展商中脱颖而出，吸引观众的注意力，并进一步把观众吸引到自己的展位上，如果用文字展开描述恐怕就赶不上本期发稿了，只能在此为大家粗略描述这十几个小时内快速扫描的印象。至于具体的游戏介绍和评价请静候下期本刊的E3深入报道，更详细的内容则可参见本刊7月号的CD，里面将包括本刊记者的现场录像报道。



最终幻想的入口

记者杂记

E3是一个令人眼花缭乱的地方,有时候真的不知道该看什么，数百家参展商光列一遍名字就达几十页之厚，如果一一拜访，3天的时间一定不够，所以信息太多也是一种负累。还有一种负累就是左肩背着笔记本，右肩背着摄像包，左手塑料袋(10公斤以上的资料)，右手摄像机……

到访大会的记者多达数百人，新闻中心人满为患，吃饭的时候排队的规模能吓到你不敢吃饭。可惜亚洲的记者比较少，除了日本、韩国，就是我们中国的台湾和香港了，从大陆去的好像只有本刊一家。所以，这也可算是“独家”报道吧。

洛杉矶
15/05/99 1: 30

自由与荣耀

北京 DRAGONLANCE



炮声隆起，火光乍现，成群的FIGHTDOG开着猛烈的炮火一路掩杀而来。一时之间，眼前只有惊天动地的爆炸，只有横飞的装甲碎片、断折的炮管和破碎的履带。隐匿于浓雾之中的装甲部队正悄悄地靠近本方基地……防御方的离子重炮立即还以颜色，不失时机的自动攻击来犯之敌。威力无比的能量光束将敌人瞬间化为乌有。炮声、轰鸣的马达声、导弹的爆炸声，离子重炮的破空之声渐渐远去，渐渐平息。入侵之敌的攻击终于被打退了，只留下了满地的残骸。

朝阳似火，流云镶金，第一缕阳光照耀在这硝烟尚未散尽，血腥味依然很浓的战场上。一个美好的早晨就这样开始了，远处有隆隆的马达声传来，还未歇过气来，敌人又开始了新一轮的攻击。一场新的战争又开始了……这就是战争，没有失败者的眼泪，只有胜利者的荣耀。这就是北京金洪恩电脑有限公司进军游戏市场的处子之作——《自由与荣耀》。

这是一款即时战略类游戏。游戏的背景发生在公元2044年，地球遭受来自科利·科利千星系的太空强盗的野蛮入侵。这些在各星系间掠夺能源的强盗们不宣而战，发动对地球的突然袭击，地球——我们人类的家园瞬间便处于水深火热之中。这是一场真正的高科技智能战争，这是一场没有单兵的战争。现代战争的高科技已经让“兰博”式的单兵作战成为历史，未来的战争中所依靠的更多的将是人类的脑力。玩家将是这场战争中唯一的人类，也是唯一的统帅。调配自己的麾下——真正的钢铁军团，穿梭于炮林弹雨之间。《自由与荣耀》保留了即时战略游戏的精华，更是升级了战争的规模，精彩程度比同类游戏更胜一筹。试想，除了防空火力的即时还击外，还有机载对空导弹的猛烈还击，外星物种的碟型战机在地空的双重火力夹击下灰飞烟灭，四溅的弹片在那一刻划出的美妙弧线和敌机坠毁在地面时激起的火焰，都是在别的游戏中难以领略到的。而且，游戏设计者将战场环境刻划得几近真实：呼啸而来的风、倾盆的雨、飘飞的雪、火红的晚霞，天气变幻莫测；万里晴空、阴云密布，白天黑夜的全天候作战；更有多种地形，都刻划得惟妙惟肖，连水都是可流动的!

《自由与荣耀》是国产游戏中第一款全三维即时战略类游戏。长期以来，三维游戏一直是为数不少的国产游戏心中永远的痛，这不能不说我们的制作水平同国外游戏的差距在加大，而《自由与荣耀》正试图将这一差距缩小。在该游戏中，不仅有激烈的战争，更有华丽的真三维效果。玩家可以在本游戏中领略到《星际争霸》的可玩性和《古墓丽影》的华丽三维效果，并将这最好的感受合二为一。该游戏共有各种地图40余幅，另外设有十数关风格各异的任务，只有充分发挥自己的智慧，才能大踏步的走向胜利，才能深切地体会到什么才是真正的自由与荣耀!

支持因特网的联线对战，是该游戏的另一大卖点。喜爱《星际争霸》的“联机迷”都知道，游戏除了其自身的特点外，支持因特网对战才是即时战略类游戏的精髓所在。玩家可以在网络联线的对战中和世界各地的顶尖高手进行厮杀，争夺世界排名第一的头衔。该游戏的制作公司已经准备好了专为因特网对战用的服务器，看来，该游戏的手笔的确不小。

据悉，《自由与荣耀》已经针对英特尔公司的PIII的Katmai做了指令优化，在华丽的真三维的背后，是对运行环境的较高要求。要想将该游戏的所有完美之处彻底体现出来，没有PII300+3D加速卡的配置是很难达到的。这对国内的大多数玩家来说，不能不说是“不是遗憾的遗憾”。不过，这在国产游戏日渐低靡的今天，《自由与荣耀》这种敢为天下先的魄力却也不得不让人佩服。

本游戏大概在6月底或7月初上市，拥有着诸多优点的《自由与荣耀》是否能在玩家的心目中继续开拓自己的自由与荣耀呢？我们将拭目以待。



还记得几年前一款模拟经营式游戏风靡一时，带给各个层次的玩家许多快乐，它就是《主题公园》。它以创新性的游戏设计和老少皆宜的游戏风格为当时以打杀类游戏为主体的游戏界带来了一股清新之气，使各位疲倦的玩家得到轻松惬意的享受，许多成年玩家都在游戏时显露出未泯的童心，在游戏中实现着儿时的梦想。女孩子们则更为中意此款轻松卡通的游戏，不知有多少女孩正是因为《主题公园》而加入到电脑玩家的行列。

正是由于《主题公园》所取得的巨大成功，使它不可避免地将要推出续集，这已成为游戏界的一种趋势。而这也正是我们广大玩家所期待的。相信以牛蛙的制作实力是不会令大家失望的，下面就让我们进入《主题公园II》的崭新世界吧。

完全的3D环境

由于技术上的限制，当初的《主题公园》只能在比较呆板的二维平面上表现公园的轻松快乐，而现如今游戏3D化已成为一种趋势，《主题公园II》也已进入完全的3D世界，想想我们熟悉的公园将变得那么真实、可爱，真是令人兴奋呀!

《主题公园II》是以近一段时间很火的上帝3的引擎为基础的，并加入了一些更为进步的特性。游戏环境是可以自由旋转的，并可放大、缩小，另一个激动人心的特性是，你能够以公园中的一位游客的视角来进行游戏，想试试坐过山车或海盗船的感觉吗，《主题公园II》将满足你的愿望。尽管要建立如此复杂3D游戏环境，《主题公园II》的要求配置却并不高，游戏引擎对画面进行了极大的优化，甚至就算没有3D加速卡的支持，游戏中的景物也很平滑。

另外，游戏中还将提供一种过山车设计系统，你可以将精心设计的过山车放在公园中供游客玩乐。同时，你也可以作为游客来试试你设计的过山车是否趣味无穷。

轻松的游戏方式

还记得前作中游客头上的气泡形话框吗，通过这些话框，你就可以了解到游客们的需要。而在《主题公园II》中，这些话框的作用得到了进一步的加强，游客们将更加注意一些小的细节问题，并在话框中给玩家以提示。因此，经常注意这些话框将帮助你更好地建设和管理你的公园。

当然，五年的时间在飞速发展的游戏界可算是很长的一段时间，而《主题公园II》中的AI改进正是这么长时间的结果。游戏中的游客将更加聪明，他们敏感地受到各种因素的影响，游客们的口味也将更加难以捉摸。

牛蛙就是牛蛙，他们的制作实力是不容置疑的。他们所营造的公园中轻松幽默的氛围正是此款游戏的精彩之处，吸引着不论老幼的各类玩家。而正是在这种氛围中我们实现了童年时的美梦。也许这就是主题公园之所以成功的原因吧。

着急的话就把时钟向前拔吧

目前关于此款游戏的信息还是少之又少，但从现有的一点点资料来看，前面提到的如游客视角和过山车设计系统都将成为游戏的主要卖点。现在，我们只能一起盼望1999年圣诞的早日到来，并祈祷游戏不要延期，而如果你真的非常着急的话，就只能把时钟向前拨了!

人狼启示录：盖亚之心

WEREWOLF The Apocalypse Heart of Gaia

辽宁 枫红一刀流

在网上漫步，偶尔看到一则有关《人狼启示录——盖亚之心》的游戏介绍，大略读了一下感觉还可以，便整理编译一下在此介绍给大家。

各位玩家在小时候一定曾听过一些关于狼的故事，心里曾对狼有过厌憎和恐惧的感觉吧。其实狼是有集体归属感和责任感的动物，另有一个优点就是和狗一样的忠诚，当然，还有的就是狡猾。我国就有一些少数民族把狼来做图腾偶像祭拜，因为他们坚信狼是神的化身，时刻在守护着他们的家园、山林和羊群。在这部游戏中的主角是人狼，他们是地球的守护者，尽管被人类看作怪物，他们还是忠诚地守护着生养他们的地球和那些卑鄙无礼的人类。

在游戏中玩家要扮演的是有远古人狼部落血统的青年，名叫Ryan，是白种人狼部落的统领，游戏中还有另外十二个部落，各有自已的能力和特性。故事的片头动画描述的是Ryan目击到一名凶手谋杀了他的人类母亲，愤怒的他变身成人狼（这是他的一种基本的变化能力）杀死这名暗杀者，不久天空中出现了一个人狼的灵魂，向他说起一个古老的故事，随后便随风飘散在了空气之中。于是Ryan一人站在伦敦的街头，冒险的旅程也就此展开了，他要了解母亲被杀事件的真相，调查亲生父亲的身份，以人狼独特的思维、情绪和眼光来看待这个世界。

游戏虽带有冒险和角色的特征，开发中放在第一位的还是第三人称动作游戏，它运用Epic的《虚幻世界》引擎的最新修正版本，拥有更强的三维构造和光影描述能力。和寻常的动作游戏一样，游戏将有单人关卡和连线两种模式，其中包括有二十个单人关卡，一切物件场景的变化既是光怪陆离，又遵循着各自不同的物理规则和属性。

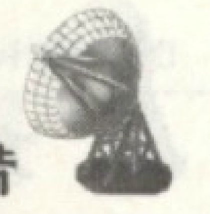
游戏的战斗是变化多样的，主角可以随时变化成三种不同的外形，能选择变形人类、狼或是强壮威猛的人狼，并且随着不同的形体，玩家的视野会发生不同的改变。根据不同的形体，玩家可以处理不同的事件和工作，比如变形为人类可以在人类的世界中四处旅行，收集情报、购买和使用武器。变形为狼，你拥有更加狡猾的攻击手段和更快的奔跑速度，更主要的是你的嗅觉和判断力更加灵敏了，可以跟踪远处的敌人。当变形为人狼的时候你强壮有力，反应敏捷，比人类要厉害得多，有超人般的速度、力量和跳跃能力，可以轻易地把敌人的肢体撕成碎片。游戏中你还可以找到一把神奇的宝剑，它所带来的创伤是致命的。当然了，角色既然拥有各样的变形能力和攻击技能，敌人也不会太菜啦，大致有二十多种的敌人要等着你来修理呢。

游戏中的道具设计也是层出不穷，和传统的角色游戏一样，玩家在冒险的旅途中会遇到一些拥有特别威力的道具和物品，可以学会各种攻击和魔法，如圣灵光辉（Flame Spirit）是一只火球，祖之泽光（Grandmother's Touth）则是一种恢复魔法，还有霜冻（Forst）和利刃之爪（Razor Claus）等攻击性魔法，随着游戏的进展，角色所得物品的能量也越来越大，玩家可以籍此提到更高的等级，而不再完全依赖于练功。



尽管这部游戏有许多特别的地方，它的运行环境可能对国同伯玩家有点苛刻了，它需要功能强大的处理器和第二代的加速卡。具体需求是PII 233处理器和32兆内存的运行环境。至于游戏到底会不会引起业界的轰动，要等到今年的秋天才能知道。

唉，期待真是种习惯的无奈，就这样让我们在幻想与现实交错的游戏生涯中期待吧！





龙女前瞻 Drakan

辽宁 枫红一刀流

我看女生多妩媚

女主角出现在游戏中已不是什么新鲜事儿，尤其是在动作游戏中，从《古墓丽影》到《原罪》这个趋势似乎逐渐成了动作游戏的流行色。分析现在玩动作游戏的玩家男士要占十之八九的比例，除了象我这样少数喜欢极黑暗和冷酷的玩家（我最爱玩Quake、Duke 3D和Turok II），多数男士还是不反对有个曲线夸张的美眉在眼前蹿来蹦去地不亦乐乎，其实我感觉动作游戏还是男生比较酷嘛！



这部叫作《龙女》（Drakan）的动作冒险游戏主角也是个漂亮女生，与《古墓丽影》有点神似，不过主角除了女主角Rynn外，还有一条可爱的远古飞龙Aroth。

据开发小组介绍，游戏的设计借鉴了《古墓丽影III》、《魔毯》、《剑魂》、《雷神之锤II》和《国王秘使VIII：永恒的面具》的设计，多方面融合了以上游戏的优点，既有Lara那样勇敢好战的运动天才，也有《魔毯》的飞行体验，有《雷神之锤II》的复杂建筑和狂热杀戮，也有《剑魂》的近距离白刃战，当然也少不了《国王秘史VIII》的谜题设计。

游戏的背景和角色

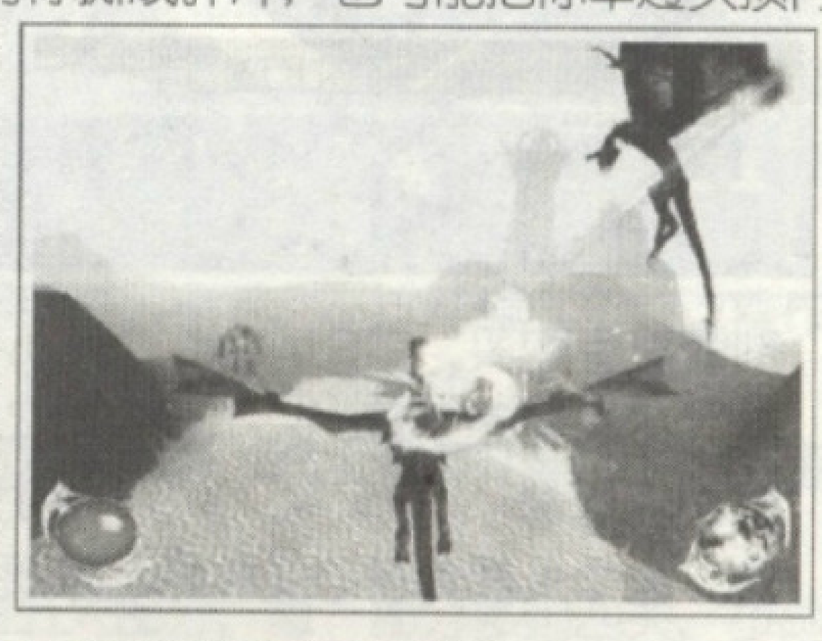
游戏的主角Rynn是位热血运动派的女勇士，为了寻找失踪的弟弟而四处寻访调查，在一个偶然的机会里她遇到了一只远古飞龙Aroth，他们形伴影随一起在黑暗中探索事件的真相。游戏中共分为四大区域被分割成11个章节，有山区的洞穴、溪谷、矿坑和雪峰，有热带丛林的蝠龙、持矛巨人和鹰翼女妖等等。游戏中充满了陷阱机关、敌人和谜题，不论智力和身手都会对玩家提出挑战。

Rynn最多会拥有19种武器，它们各有不同的性能和外形，每一种武器都有不同的样式，如弓有3式，箭有四样（火箭、炸药箭、毒气箭、冰箭），剑有两式（双手长剑和短剑）等等。

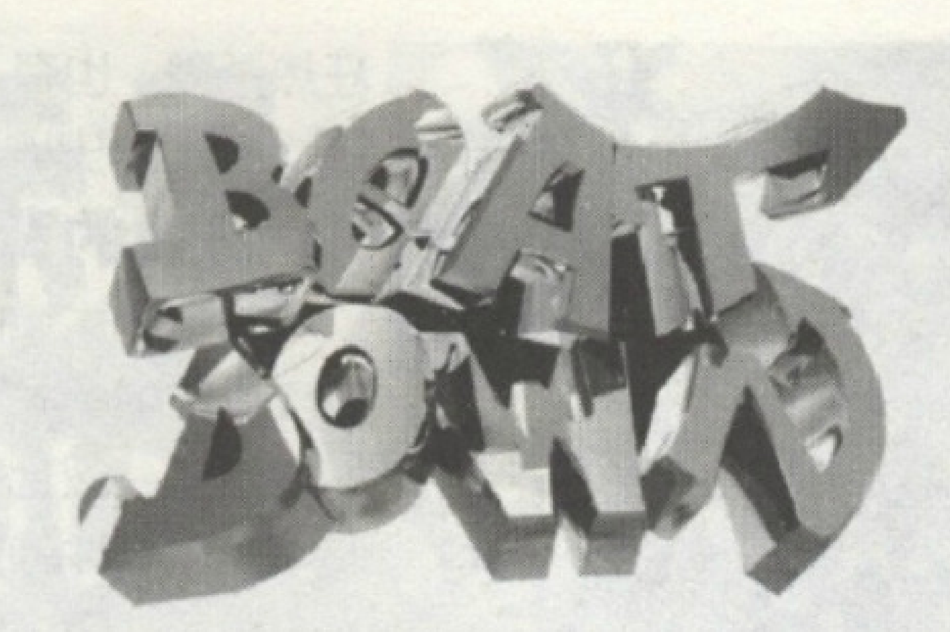
Rynn的龙伙伴Aroth有5种不同的攻击，分别是火、毒、冰、光、石，每一种攻击效果都不错，并且它还有一个绝活就是咬（比泰森的世纪之咬要厉害许多，要不要来一下试试？），这是最原始也是最有效的攻击方法，很适合近距离搏斗。它在战斗中会根据形势来保护Rynn，如果Rynn受伤严重的话它会扔开自已的敌人上前解围的。

一些有意思的设计

游戏中的敌人智能是很高的，他们的视线可以象Commandos的德国鬼子那样看到你，会针对你采取不同的策略，如围攻、逃避、跟踪或瞄准。敌人也有各种丰富的动作，能够跑跳或蹲伏，不象《雷神之锤》系列那样只知道跑动和攻击。敌人的攻击也是多样的，一个巨人可以伸胳膊将你撕成碎片，也可能把你举过头顶再扔到岩石上，当你要完成一件任务时可以用不同的动作来完成，所以说战场上永远没有绝对的胜算，因为一切的敌人都是有智慧和判断力的，谁也不知会发生什么怪事。



游戏还支持高水准的音响播放，当你走在岩洞或走廊时会听到自已的脚步回音，你当然也可以听到敌人的脚步渐行渐近，可以从对手的说话声判断他的位置和距离。游戏的背景音乐是不同风格的中世纪管弦乐，使你在不同的场景中以不同的心情来进行冒险。由于引擎的缘故音乐不是刻成CD音轨而是做成文件放在硬盘上，这样更能节省你的光驱。





暴力镇压

Beat Down

游戏类型：即时策略

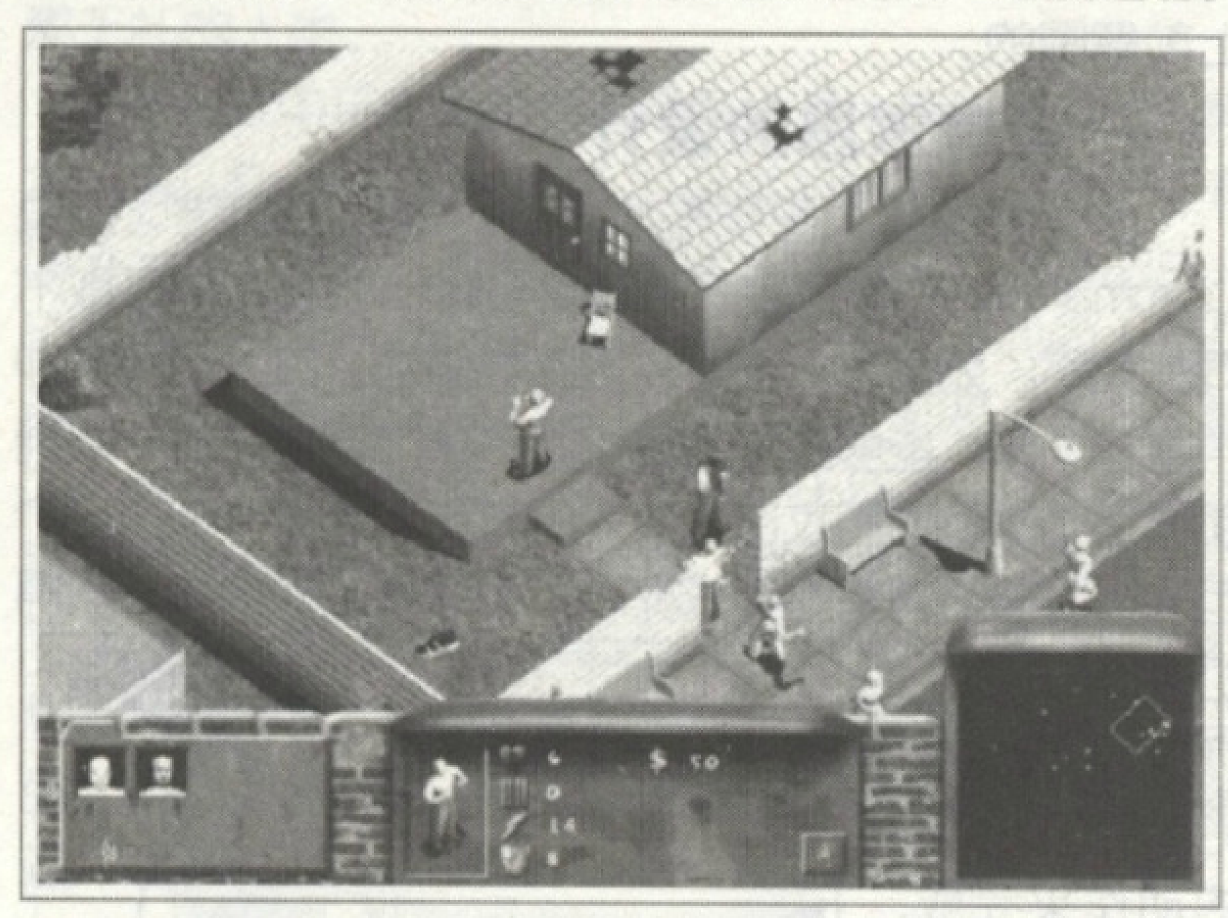
发行：HOT-B

制作：Soar Software

系统配置要求：奔腾90、16MB内存、WIN95/98

前不久，美国的几起校园枪击事件震惊了全美乃至全世界，说来也巧，当时我拿到了这个叫"Beat Down"的游戏DEMO。一看"Beat Down"这个词，我便不由自主地把它和枪击事件联系到一起，于是译名为"暴力镇压"，以作警醒。

好啦，现在说说游戏本身吧。这是一款有些类似于《辛迪加战争》的游戏，不过没有那么宏大的背景，讲述的不是什么想控制世界的组织，而是城市中社团（说白了就是帮会）间的斗争。你将体会到帮会斗争的恐怖，在这种恐怖中，你不能退缩，除了要保护自己的领地外，还要想方设法扩张势力，也许这在政客的眼里只是小儿科，但战斗却是惊心动魄。利用智慧和力量软硬兼施，随时随地都有威胁和复仇，迎接这场发生在马路上的战争吧。



和《辛迪加战争》一样，《暴力镇压》并不单纯只是战斗，经营也占不小的成分，赚钱、招募、购买武器等等，这些是制胜的基础。游戏中一个有趣的设计是"Street Candy"，它类似于"药水"，须要在药剂师那里购买。"Street Candy"有4种："NOPAIN"可以提高防御力（不知道疼了嘛）；"CRAZZ"能够提高攻击力；"HEAL V"可治疗50点生命；"HEAL X"可治疗100点生命。游戏还提供了一些特定角色，每个人都有各自的性格和素质，选择权就在玩家了。

游戏的操作还算简单，是鼠标加键盘式的。图像方面还算细致，虽然人物形象不够丰富，但场景设计得似模似样。音效比较丰富，尤其是有人被打时的动静很有意思。

其实，《暴力镇压》的素材并不太可取（个人认为），也许有人玩了它会去学，我说的当然不是你，是那些没有判断力的孩子。



南方公园 South Park

火狐狸工作室 可爱多

太空深处，一种不为人知的恐怖正在慢慢向我们逼近。那是宇宙中邪恶势力的集结，那种邪恶的，充满暴力的势头使他们一时无人能敌。根据计划，在我们这颗蓝色行星——地球上的小镇“南方公园”成了这次恐怖活动的牺牲品。“南方公园”位于美国佛罗里达州，著名的洛基山脚下，这里住着热情善良的村民，他们无忧无虑地生活中着，全然不知厄运的降临……

今年年初，Acclaim公司推出了以卡通片《南方公园》（South Park）为蓝本的同名主视角射击游戏。游戏一面世，立刻受到广大玩家的关注，这自然与该卡通片的风行密不可分。该片流行于欧美，在YAHOO中查到有关该片的各类站点就多达80余个。这是一部轻松、活泼的卡通片，片中讲述的是4个男孩拯救人的故事，只是比游戏中见到的更搞笑。



抛开动画片，游戏中的《南方公园》支持3DFX。在这样的状态下，可以欣赏到非常出色的动画，找到最真切的快乐感受。游戏设计的色彩鲜艳，造型夸张，头一眼见到四个小主人公时一定会让你捧腹大笑。给大家留下印象最深的是肯尼，那个穿黄色羽绒服的孩子，由于衣服太厚捂住了嘴，致使他说的话听上去永远都是Mmm……Mmm……，这样的效果，只有对生活有真实观察的人才能想到。搞笑的情节，在本游戏中同样得到了完美的体现。人物表情的变化多端，敌人滑稽的形象，尤其是那些傻傻的火鸡，在临死前还不忘跳上一曲。同样，游戏里的音乐音效和人物对白也是很值得回味的。游戏开始前，会听到一段韵味十足的美国乡村音乐。一下子就把游戏者的心思带到那特殊的地域，迅速进人自己的角色。游戏过程中，对火鸡声音的设计也保证令人过耳不忘，体验过那种由远及近的“呐喊”之后，这辈子对火鸡也不会再有好感了。不知哪位有爱说口头禅的习惯？《南方公园》里的四个小家伙可是都有这个习惯，而且一个赛一个的唠唠叨叨。胖得可以的卡特曼最喜欢说的是Kick Ass！戴绿色毡帽的史丹最爱说Kick the Baby！哦，这可不是个好听的话。（其实这是配合《南方公园》多人模式下的踢小孩大赛“Kick The Baby”而设计的）。

游戏还支持网络多人模式，在这种模式下可以操作几乎《南方公园》全剧所有的人物角色（包括火鸡），同时还有多种小游戏供选择（这里有点儿像《叮当大富翁》）。

该游戏总共有五大部分，每一部分多则四关，少则三关，差别不大。主要敌人就是火鸡，偶尔还会有奶牛和号称“Tank（坦克）”的大火鸡来“助阵”。当然，这只是在前几关中的情况，游戏进行到后面，还会陆续出现克隆人，异族人等各式各样的敌人，但攻击的大致要领都是相同的。游戏中的武器样样新鲜，一共有9种款式。最基本的是雪球，按CTRL键即可发射。如果按ALT发射，那就是“加强版”的模式。拿雪球来

说，如果使用了加强版，那么扔出的就是个黄色的雪球了，它的杀伤力要比白色雪球大。其它几种武器中，弹力球比较适合于攻击奶牛，尤其在开始几关中，武器选择余地小，光靠雪球攻击奶牛效果甚微。木偶娃娃可以释放出某种气体，可以把它想象为催泪瓦斯，当然，这要比催泪瓦斯厉害得多，凡是在它有效范围内的火鸡都会倒地身亡，连几种大型敌人也会受到不同程度的伤害。红色的木偶（加强状态）可以有定时炸弹的效果，投掷在远处，并不马上爆炸。如果遇到一个体积很大的家伙，比如说“坦克”——大火鸡，也许可以试试横排三个马桶抽子，一枪打过去，可是很厉害的哦，杀伤力很强的。不过，这些都最好应用于距离敌人较远的时候。另外几种武器也都各有妙处，而且它们的设计也十分滑稽，让人意想不到，这都需要在游戏中慢慢体会。事实上，由于该游戏中敌人活动速度快，所以要想快速消灭它们，除了选择好合适的武器外，与它们保持相当的距离也是很重要的。

游戏的关键即是消灭……消灭所有你遇到的火鸡、奶牛、异族等等。在游戏中会经常遇到原木制成并画有火鸡符号的木门，如果没有把这部分应有的火鸡消灭光，那就永远无法进入下一环节。同样，在后面第二部分中，需要清理掉所有的克隆人才可以将挡在博物馆门前的装甲运输车移开。这是很让人头疼的。因为游戏中的敌人，有时跑动异常迅速，要想追上并消灭它，经常需要倒退到来时的路上，实在是很耽误时间的事。笔者最痛苦的一次，算是追一只大火鸡了，我从快到关头的地方开始追，一路狂轰滥炸，直到该关游戏开始的地方，其实那时大火鸡已经奄奄一息了，只要再补几颗弹就可以结果的，谁料，面对着高高的大山，这最后的大火鸡竟然展翅高飞——跑了。后来证实，我漏掉了那一只大火鸡，需要有新的几堆火鸡来供我捕杀才能重新打开那通往关头的木门。不管怎么说，也算是给了我补救的机会。

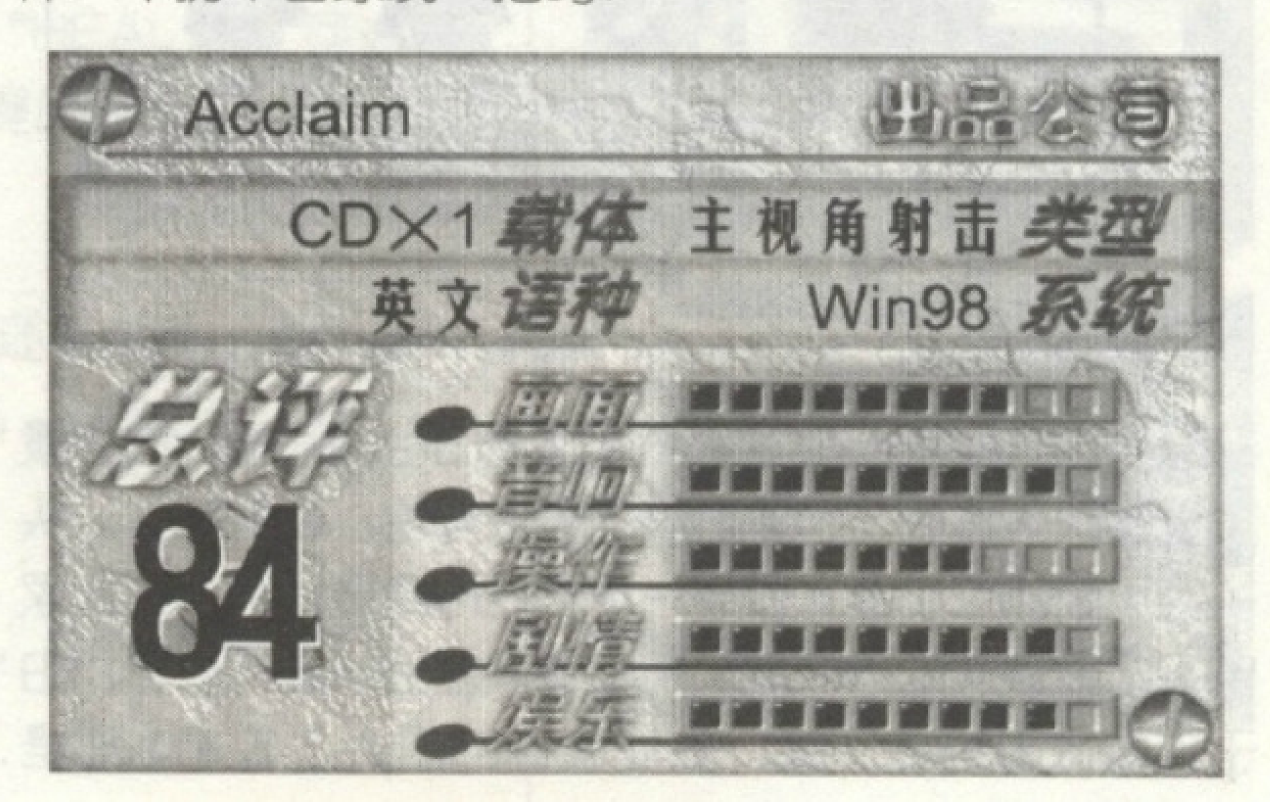
在开始第一关和几个个别关中，需要先找到自己的另外三个朋友才可以继续探险，这一点需要注意。

学会使用雷达，也会轻松自如地对付敌人。雷达屏幕上的黄色圆点即代表火鸡，红色则代表大火鸡。游戏中的大火鸡是可以随时补充体力的，所以要尽量掌握好时间，以获得攻击的最佳效果。BTW，在攻击大火鸡时，还会出现一个大火鸡血值表，可以方便地知道大火鸡什么时候咽气。如果使用得当，红色的弹力球可以在除掉一只火鸡后依靠弹力弹到另一只远处的伙计身上，正所谓“一箭双雕”。

由于整个故事发生在冬天，所以是无法容易辨认出野外道路的方向，需要做的就是跟住地上的路标前进。不知道为什么，该游戏的存盘方式显得非常古老：它只能在每一小关结束时存盘。这就要求玩家有很好的游戏能力或者说心理承受力。面对那一群又一群接连不断赶来的火鸡，如果失败了，将产生锥心刺骨的感觉。

《南方公园》这部游戏轻松简单，玩起来很容易上手，但是随着终点愈来愈近，敌人的数量会明显增加，并且会有多种敌人同时出现，那时就会顾此失彼，这体现为另一种难度。互联网上一些国外的玩家对此游戏的评论是“如果没有什么新游戏可玩了，那就玩玩《南方公园》，因为它总会带给新鲜的感觉”。奇怪的是，一些游戏权威网站对该游戏并不抱相同观点，甚至有评论评述这部游戏糟蹋了《南方公园》卡通片本身，他们认为该游戏中人物操作过于简单，内容单调枯燥等等，看来这些写评论的人一定是《南方公园》的铁杆影迷。但从本人的亲身实践来看，在中国，这游戏还是流行得起来的，生活繁忙的人可以用来松弛一下紧绷的神经，对于一些想涉足GAME领域的新手不失为一种尝试。其实本人并未看过《南方公园》的动画片，但在第一眼见到它明快的颜色和可爱的人物时便被其深深吸引。不过，游戏玩过了，也许会对火鸡产生明显的反感，好在我们不养火鸡，只管吃它的肉就是了。

总之，好玩与否，还要亲身体验过才知道。怎么样？不扔个雪球玩一把吗？



F-16 多用途战斗机

F-16 Multirole Fighter

北京 知更鸟

前两年在玩《傲气雄鹰》黄金版时曾感叹，如果切换到外部视角仍能辨别出空中纷飞的战机的远近关系就好了。这话也许今天的玩家听起来会觉好笑，但当时的情况确实如此。当我企图在外部视角下将座机翻向附近的目标时，发现常常搞反了方向，把我的尾后攻击圆锥留给敌机，让它的红外寻的导弹有足够的时间锁定我。因为图像处理技术的限制，当时的《ATF》、《LongBow》和《F-22》都存在目视辨别的混乱。而雷达是不能随便开启的，老鸟们想必都很清楚，那无异于一边飞行一边大喊："I'm here"。后来的《以色列空军——IAF》支持了3Dfx图像处理技术。但就个人感觉而言，这也是迄今我所见到的对3Dfx支持得最烂的游戏。从外部视角观察时，它那本不算精细的纹理贴图竟从一块纯色开始画起，全部贴图显示出来耗时三秒钟之多（K6-333、64MB、VooDoo II平台）！启动表现平平，F-15和F-16在侧翻和爬升时感觉竟没什么差别，而且我怎么也进入不了螺旋。另外还有其它诸多问题，例如在沙漠里迫降时好似落在了冰面上，阻力参数可能也是凭空臆造出来的吧。总之，图像表现上的大失败再加上若干其他方面的失误使得飞《IAF》比《傲气雄鹰》更不爽。起码还记得在《傲气雄鹰》里体验失速前的颤抖时的感动呢。

后来EA Janes紧跟着发布了《F-15》，玩过之后发现其复杂的操作背后也存在着空气动力模型不真实的问题。在2000英尺到20000英尺的各个高度都可以轻易地把机头上扬45°以上，翻个筋斗瞬间即可完成，而且基本上不掉高度。



真实的F-15若是这样，Su-27在双机演练中是毫无胜算的。不如把偏移量也略去，就可以在Su-27迫近尾端时翻转180°用雷达天线挑开Su-27的驾驶舱盖。当然言辞有些夸张，但也说明《F-15》的"真实模拟"更多地局限在操作性上。顺便找个小问题，企图在除跑道之外的其它任何地形迫降均会处理成坠毁，这也是不真实的。

背景资料

现在谈谈这款《F-16 多用途战斗机》飞行模拟游戏和F-16的简史。F-16是美国通用动力公司研制的单座轻型战斗机，主要用于空战，也可用于近距空中支援。是美国空军现役的主力轻型战斗机，并向世界许多国家和地区出口。F-16于1972年开始设计。1974年2月原型机YF-16开始试飞，生产型于1978年8月开始交付使用。F-16采用边条翼、空战襟翼、翼身融合体、高过载座舱、电传操纵系统、放宽静稳定度等新技术，加上较好的电子设备和武器，使之具有结构重量轻、外挂载荷量大、对空和对地作战能力比较好等特点。

模拟F-16的作品比大街上的红绿灯还多，而这款由NovaLogic和EA联合出品的游戏却有所不同。首先，它的图形引擎一如NovaLogic往昔作品的优秀，但又是不同层次的。在某些方面，《F-16》将3Dfx技术应用到了极限。单VooDoo II在1024×768分辨率下，可以驾机流畅地划过蓝天，外部视角显示屏的瞄准圈清晰可见。透过起伏的地形中淡淡的云雾，雪山的景色若隐若现，不同光线角度机身泛起不同深浅的金属色泽，如同《极品飞

车III》中车身上的倒影贴图一样动人（尽管《极品飞车III》中贴的都是固定顺序的倒影，不会因路旁景色的变换而变换）。不同推力状态下的发动机会呈现不同程度的尾焰，起飞时甚至可以看到地面的装甲混合攻击小组在向敌人的阵地发起进攻。被机炮击中的敌机会散落出不同的碎片，机翼或是装甲板，最后吐出一具降落伞。总之，现实中可以表现的细节在《F-16 多用途战斗机》基本上都已得到真实的体现，令人感觉十分可爱，飞两圈便有些不忍释手。另外，《F-16 多用途战斗机》本身的引擎十分强大，在一台P133上运行时贴图质量仍然十分精彩，只是很滞涩。而在一台P II 450上，因为不能识别其配备的TNT加速卡，选用软件模拟加速，竟然获得了十分流畅的画面，和VooDoo相比毫不逊色，只是某些VooDoo特效没有表现出来罢了。

NovaLogic的模拟



作品一向是重游戏性而不强调真实性，在《F-16 多用途战斗机》中保持了这种风格。这使得它比复杂而略显枯燥的《F-15》更吸引人，更具耐玩性。但在某些方面，如烟雾和焰火的图像处理就没有《F-15》优秀。《F-16 多用途战斗机》具备了飞行模拟最基本的真实特性，提供了足够的飞行信息和仪表数据。而且没有偷工减料之嫌，不会再犯《EF2000》中总会受伤的右翼之类的错误。你可以清楚地判断每一枚来袭导弹的方向，并需要高超的机动动作才可能有机会摆脱，但这明显比《傲气雄鹰》原地横滚就可以甩开大多数呼啸而来的导弹难得多也真实得多。《F-16 多用途战斗机》甚至借鉴了《F-15》中真实仪表按钮的设计，这让想要再次批评NovaLogic的人于心不忍。

战略战术

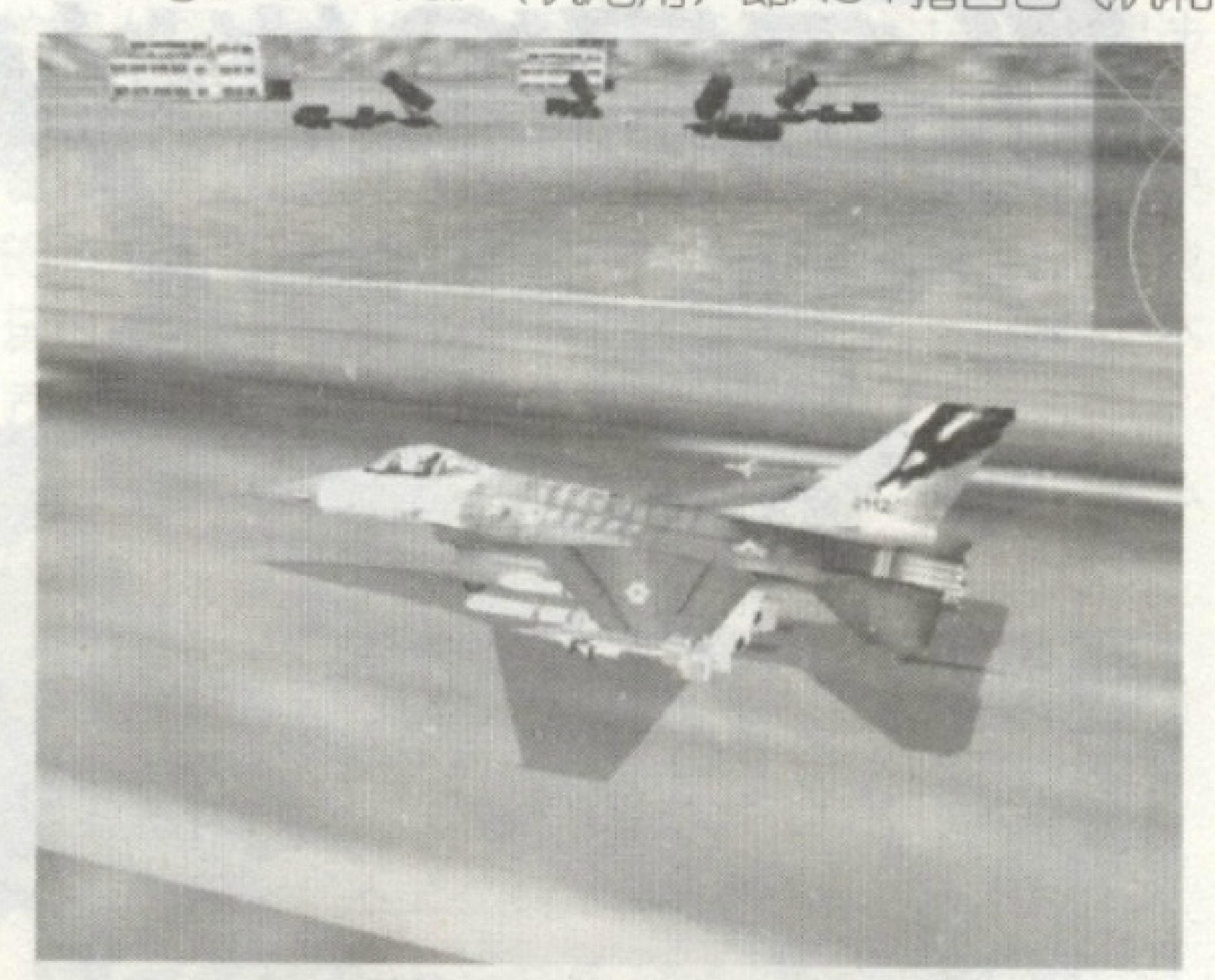
高度和速度是在飞行过程中须随时关注的几个基本参数。F-16战隼的任务高度在20000英尺至30000英尺之间。在高空飞行拥有很大的空间，可以自由地实施机动动作。飞行员也有足够的时间分析和处理多功能显示器上所显示的信息和座舱仪表数据。高空飞行拥有强大的势能，很容易用能量守衡定律去战斗。对于地面导弹来说，高空的目标具有很大挑战性。高度差会消耗掉导弹的燃料和机动性，使用飞行时间，因而面对40000英尺以上高度的飞行目标攻击失败的机率较大。但是在高空中机动性能并不是说就是最佳状态，你会发现你的F-16在30000英尺时机动反应非常缓慢。所以应该敢于随时将拥有的势能转化为动能，向合适的目标发起攻击。F-16的最佳速度为400节左右。进入战斗前要考虑你所须的速度，检查并预演几分钟后的情况做分析。飞行速度对战斗基本动作至关重要，尽量保持在角速度上(急转弯时8-9G过载)。战斗机通常会损失速度和高度，必须保证随时高速机动来应付各种武器的攻击。注意这里的高速概念是相对而言，在近距离上截获的高灵活性机动低速目标比理论上要困难得多。如果试图以超过800节的速度飞行，F-16将会面临解体的危险。

妥善使用电磁装置。主动式雷达会暴露探索源，而被动式RWR则安全得多，当然获得的目标数据也少得多。在《F-16 多用途战斗机》中提供了空中预警机的支援。记住在执行任务中，每次打开雷达只能工作一小会，下压几度机头，飞一个360度的圈，完成扫描后立即关闭雷达，恢复预定的航向和高度，再来分析处理雷达上保存的信息。

战场观察

在战斗中必须随时留心周围发生的事情，和小组中的其他飞机保持通讯互相支持，通报目标的位置。目标位置由钟表指针的角度模拟，与“高”、“低”同时表示方位。

Angle-off-Tail（机尾角）即AOT指自己飞机和

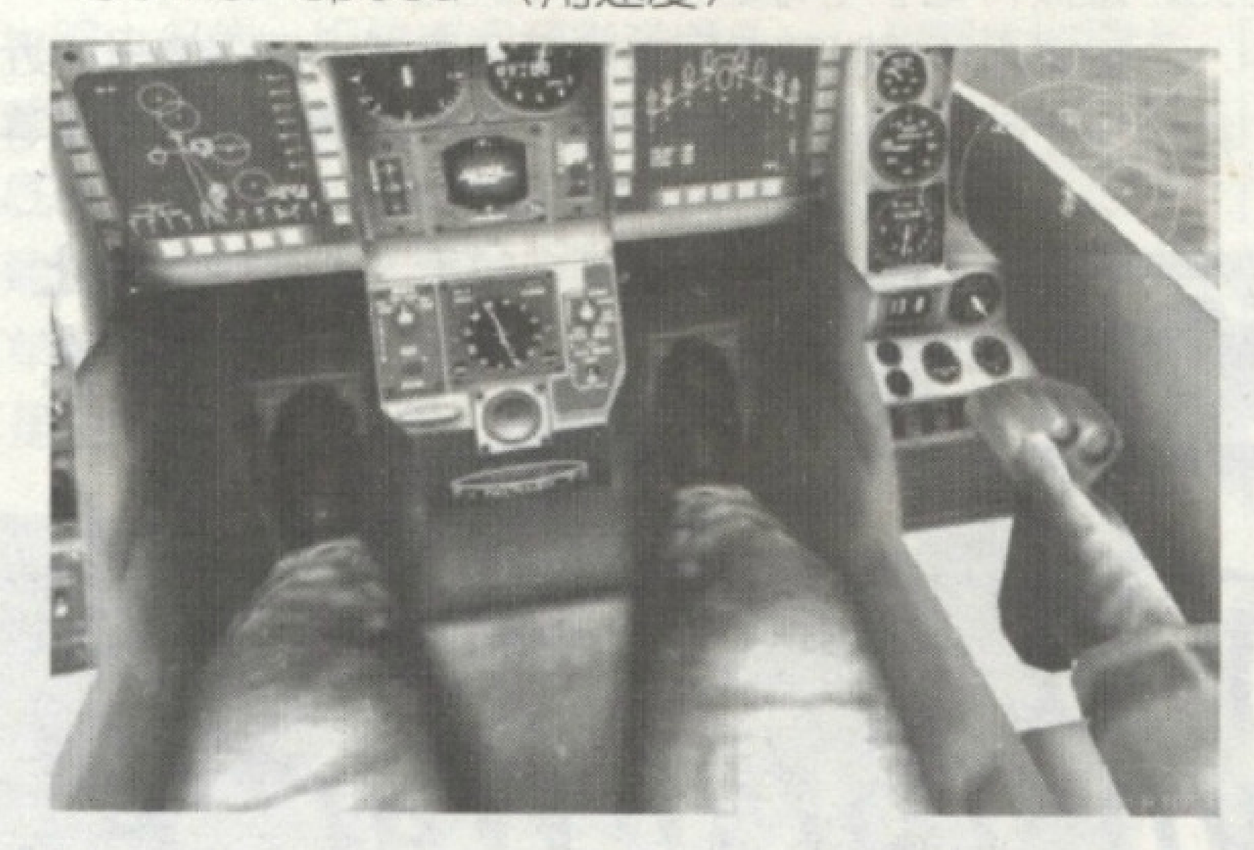


目标路径之间的夹角。如果你的AOT小，你的飞行路径与目标近乎平行。如果AOT大则近乎垂直。在小AOT时，会直向目标机尾飞去或相对飞行。在这种情况下，你或对手的武器可以直线发射。几乎所有的武器在小AOT射击时效果都不错。如果条件允许，尽可能

减小AOT再开火，这样彼此的飞行轨迹会重合在一起。

当处在敌人武器攻击范围之内时，就是处于“Cone of Vulnerability”（攻击圆锥）内。如果攻击者接近到1500米（大概4000尺），在AOT小于45度的范围内易受机炮攻击，当他更接近，攻击圆锥变窄（导弹在短距离内不能做大的机动），你进入他的30度AOT内，可以突然半滚转向脱离攻击圆锥。

Corner speed（角速度）



转弯速率和半径由飞机设计和发动机马力定义，但也会因外界因素如飞行速度和空气密度而减小。角速度也称作“口径速度”，在这个速度上飞机可以获得最佳转向半径。如果处于缠斗中，保持转向速度可以尽可能快地转弯。

追逐曲线

在近距离格斗上，首要目标是赢得较好的方位角（发射位置）。一旦处于优势，可以使用三种类型的追逐：预测、线路后和纯追逐。根据不同情况，三种都是必要的。

飞行原理 Bernoulli's Principle （帕努利定理）

帕努利定理解释了空气流过机翼如何产生升力：当流体的速度加快时，它所受的压力将减小。当气流通过机翼时就像流体一样，气流在碰撞点（Point of impact）分离，分别从机翼上端和下端流过。上端翼面比下端翼面弯曲，长度更长。而气流通过上端翼面和下端翼面的时间相同，又因为气流从上端翼面通过的距离较长，所以它流过的速度快于气流从下端翼面流过的速度。根据帕努利定理，如此速度上的差异造成了上端翼面的压力小于下端翼面，下端翼面较大的压力则产生了升力。帕努利定理影响飞行的两个重要因素：

1.速度是重要的。速度越快，机翼上下端翼面的压力差异越大，则升力越大。

2.飞行高度越高意味升力越小，空气越稀薄，密度越低，所以产生的压力减小，升力减小。

在游戏中充分利用僚机

僚机能够增强攻击的火力，掩护长机的侧后。尽管在《F-16 多用途战斗机》中僚机的水平不是很高（当然也需要培养），但仍要充分利用他。僚机最重要的作用就是在你对目标发起冲击时，掩护你的正后方。这种角色的分配可以随情况而改变，也就是说不要总是指望他来保护你，当僚机处于危险状态时要迅速给他有力的支援，长机和僚机的地位因此对换。《F-16多用途战斗机》中提供的僚机控制指令很丰富，而且没有《F-15》那样的繁杂。认真地投入战斗，你会发现在很多时刻都需要僚机这样一个出生入死的伙伴。

《F-16 多用途战斗机》设计了快速任务模式、战役模式、多人连线模式，分别适合各种喜好的玩家。其中多人模式下除了支持传统的LAN/IPX、Serial Cable、Modem技术，还特别支持在“NovaWorld”进行多达128人的多人游戏，并且在“Integrated Battle Space”中可以和Mig-29“支点”、F-22“猛禽”共同战斗。游戏中提供了Overview，载有“F-16战隼”丰富的多媒体技术资料。

《F-16 多用途战斗机》使用了Direct X 5.0，支持3Dfx技术，有着优秀的VooDoo效果(尽管烟雾特效有待改善)，是一款很难得的既漂亮又好玩而且很真实的飞行模拟游戏。



"这是我出生的地方，这里是我的家园！当我还是个孩子的时候，就开始接受特殊的训练，以便使自己成为主宰世界的强者。

我们现在生活在战国时代——我的邻居们都已经变成了我的敌人！我以自己的领地为基地，忍受着、训练着、建设着……为将来做着艰苦的准备。我坚信总有一天我们的国家会重新统一，我们的土地应该是安定繁荣的！通向和平的道路是一个危险而又漫长的过程，但是这个世界必须和平！总有一天，我会用我的剑和我的军队打出一片和平来！虽然这一天还没有到来，可是我坚信会有这么一天的！"

在这个时代里，人们忘却了文化，丧失了道德；有的只是贪图个人的安逸、富贵的利己心。社会也不再承认一切旧的形式和约束，只知道实力可以决定一切！日本的历史在这段时期可以说是迎来了一个对破坏和混乱进行总决算的恐怖时代！但分裂之后需要统一，混乱之后需要秩序，这是历史发展的趋势。战国群雄经过近一百年的征战，各地强有力的大名征服和统一了邻近的势力，最终开始争夺称霸全日本的斗争。

玩家将从当时割据日本的毛利元就、织田信长、近川义元、武田信玄、德川家康、上杉谦信、大村纯忠等



幕府将军之全面战争
Shogun:Total War

北京 枫茗轩工作室 释天

这就是EA下属的澳大利亚子公司the Creative Assembly正在制作中的《幕府将军之全面战争》(Shogun:Total War)的"战争宣言"。这款由西方人以日本的"战国时代"为背景制作的，和由日本制作的以中国古代的"三国时代"为背景的游戏有异曲同工之处。下面，就让我们来看看有关《幕府将军之全面战争》的详细情况。

残酷的诸侯之战——游戏的背景

日本的战国时代，天皇软弱无力，虽名为君主，其实为室町幕府的傀儡；同时幕府将军足利氏也徒有虚名，被权臣任意摆布。整个统治阶层如走马灯似的不停变化，以下犯上成为这个时代的一种风气。幕府也早已不能号令天下，其各项政令走不出京畿半步；各地方被大名或守护所控制，成了"独立王国"。为了可以称霸天下，群雄处心积虑地相互讨伐。真可谓到处都是无休止的破坏与分裂，混战与杀戮，整个国家卷入了战乱的旋涡中。



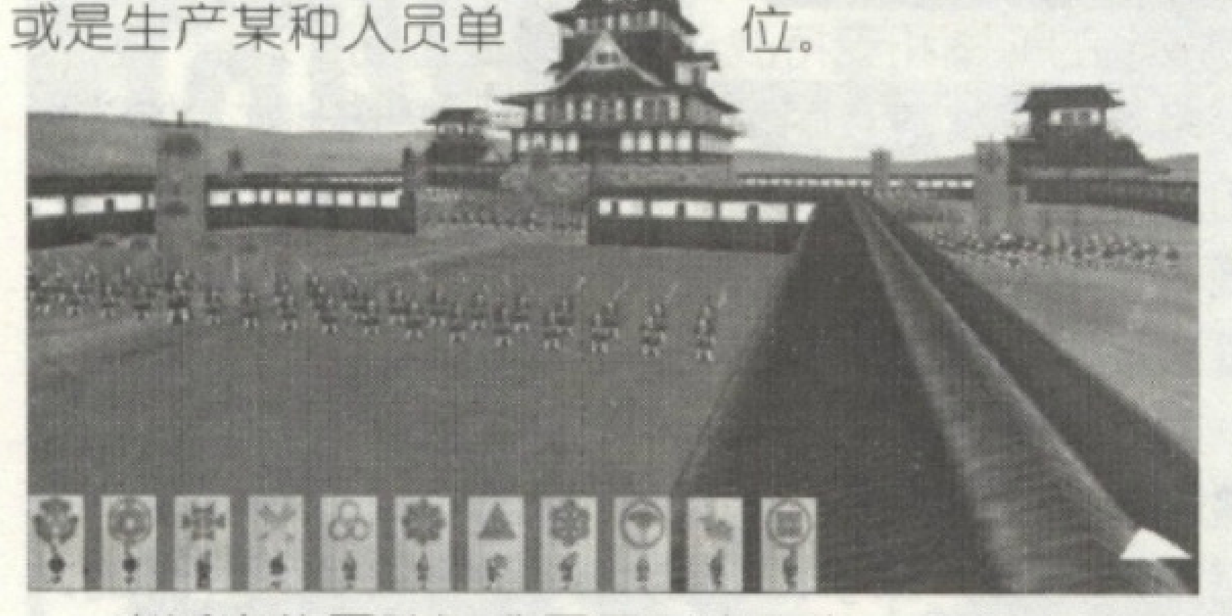
大大小小16位大名中选择一位，开始发展壮大自己的实力，使用外交、军事、阴谋等一切可以利用的手段来达到统一整个日本列岛的目的。在玩家欲称霸日本的过程中，蒙古人的入侵、葡萄牙人的登陆、基督教的引入、荷兰商人的到来……都会产生重大的影响。为了使游戏中对日本战国时期的政局和历史人物描述尽可能的准确，the Creative Assembly真是做出了很大努力，甚至特别聘请了英国的中世纪日本史专家Stephen Turnbull教授作顾问，来保持该游戏历史背景的完整性。

轻松容易地上手——便捷的操控

《幕府将军之全面战争》是由回合制策略和3D即时战略两部分组成，看起来有些类似光荣公司的《太阁立志传》和Westwood的《命令与征服》的混合体。

回合制策略部分显然从光荣公司借鉴不少：作为一位大名，开始时身处作战室当中，周围坐满了自己的军事、政治助手。助手们也会提出各个方面的建议（最好听他们的话）和提供很多方面的详细情报，诸如领地内生产情况怎样，刚刚结束的战斗中谁胜谁负等。当一些重大的事件（如葡萄牙人或荷兰人到达日本等）发生时，会有信者出现并报告；有时还会得到一些随机事件的报

告（如瘟疫、地震和农民暴动等）。当想进行战争或建设的时候，一幅战略地图将取代会议室。地图上划分了日本的20多个地区，每个地区内都显示出当地所建的城堡、代表当地所拥有的军队和特殊单位的小雕像。要想让某支军队进攻某块领地，只要选定代表那支军队的小雕像，把它移进目标领地就行了。如果想要进行非战争行动如说服某位大名签订条约，可把代表使者的小雕像移动到该大名所在的领地，再在一个弹出的菜单中选择任务（如果任务成功将会在屏幕上看到使者进入城堡，并说服大名的一组快速视频影像镜头）。战略大地图上如想要进行建设和招募军队时，只要点击一块领地，屏幕底部的窗口中会出现和该地区有关的所有信息，如已有建筑物和驻扎的人员单位及可建的建筑和可生产的人员单位等选项，便可以选择建造某种建筑物，或是生产某种人员单位。



当派出的军队与敌军同时出现在一块领土时，3D即时战术部分就接着展开了。在逼真的3D战场上，可以看到自己的每一名士兵；几个士兵组成一个"组"。战场上的部队都是由"组"来构成的，每一个组都有自己的属性、荣誉值和经验值（会随着参战次数增加而增加）。只要选中所要指挥的几个组，再点击他们要去的地方，途中如遇见敌人将会自动展开战斗。战斗中，如果一个组陷入重围，就可能会有士兵因士气下降而撤出战场，进而导致"多米诺骨牌效应"，使整个组的人全部逃跑，溃不成军。所以可以利用地形，在山头上埋伏几支骑兵（因骑兵从上向下冲有更大的攻击力），再派出一队武士去诱敌。这样敌人会"死"得很难看，而己方的损失可是微乎其微。有一点要说明的是这时声望值不能太低，否则派出诱敌的人可能不会撤退。由于一次只能让5000名士兵出现在战场上，所以当派更多的部队来参战时，多余的人将作为后援待在战场之外。当战场上出现了空位时，便可命令他们前来增援。另外告诉那些懒于作战的朋友一个好消息，电脑AI可以自动帮玩家解决战斗，但建议你最好亲自指挥那些最关键的战斗，毕竟人才是战争的决定性因素。

无尽的乐趣——丰富的游戏模式

由于回合制策略和3D即时战术这两个引擎结合得并不是很缜密，所以the Creative Assembly可以设计出多种游戏模式。不仅可以满足不同层次玩家的爱好，也使得这款游戏有了更高的耐玩度。

· **战术游戏**

玩家将略过深层次的战略要素，在3D即时战术引擎下，通过一系列的战役剧本（当然必须取得每一场战役的胜利），最终称霸全日本。

· **战略游戏**

战略游戏是在日本战略地图上进行的，玩家主要对自己的领地进行资源经营、建设，对外进行政治交往、策动谋反等等，有时也会有一些战争（电脑决定胜负）。相信《文明》迷们一定会非常喜欢。

· **完整战役**

结合战略和战术两个部分，去统一日本。在这个部分中存在嗣子的设定。如果当玩家所扮演的大名死后没有继承人的话，那他可就彻底失败了。因为没有人可继承他的遗志。

· **单场战争**

让你通过选择和安排你的部队，进入战场去打赢一场战役。这可很适合想在较短时间内彻底放松一下的玩家。

· **联网作战**

支持2－16人通过Internet或LAN进行战略或战术的网络游戏；另外the Creative Assembly还创建了一种独一无二的基于Email可让超过16个人同时进行游戏的方式（太可怕了）。



信仰决定一切——特殊的建筑与人员单位

《幕府将军之全面战争》中宗教对建筑和人员的产生有决定性的作用。在刚开始时，所有的大名都只信仰佛教，都可以建设一般建筑和产生普通人员单位，如城堡、长矛道场、骑兵道场、轻装武士、轻骑兵、长矛兵等。而当1542年葡萄牙传教士抵达日本之后，必须选择是采纳这些"洋鬼子"传来的基督教教义，还是保持对佛教的信仰，做出的选择将会对游戏以后的进程产生深远影响。

·改信基督

可建造的特殊建筑：

葡萄牙商栈：可比其他信佛教的大名早20年招募使用黑色火药的军事单位（火枪手使用得当的话是很可怕的）。

基督教堂：是建大教堂的前提，并可招耶稣会牧师。

大教堂：用来生产基督教终极外交单位——神父说客。

可招的特殊人员单位

耶稣会牧师：在对付信仰基督教的大名时外交能力比使者强，但信仰佛教的大名一般不会同意由耶稣会牧师提出的要求。花费6个季度300金。

神父说客：是一个非常独特的人员单位，任何时间全日本都只能存在一位。第一个招募到神父说客的大名会一直拥有他，直到他死去为止，而其他大名都不能再使用他。神父说客可以迫使任何一位信仰基督教的大名接受某项条约，或是缔结盟约。因为如果该大名拒绝的话，神父有权把他驱逐出教会（如果信基督而又未得到神父说客，那么赶快派出忍者去杀了他，然后再迅速招募一个），花费12个季度2000金。

·坚信佛教

可建造的特殊建筑：

佛寺：可以招募狂热的僧兵。

大师级茶房：可以招募游戏中佛教的终极外交和间谍单位——艺妓。



可招的特殊人员单位：

僧兵：具有较强大的攻击力及永不后退的精神，可与早期出现的轻火枪手相抗衡。花费4个季度400金。

艺妓：因为没有大名可以拒绝她提出的要求，而且在执行秘密任务时，她比忍者的效率高，所以可称得上终极外交和间谍，但她也很容易被忍者刺客杀死。花费8个季度1000金。

超凡的视觉享受——细腻精美的游戏画面

《幕府将军之全面战争》不仅在游戏方式设计上很具创意，而且在图像表现上也令人感到非同凡响。作战室中细腻的人物刻画，在干净靓丽可任意缩放而不会失真的战略大地图上栩栩如生的小雕像，都让人兴奋不已；而当进入3D即时战场时，才会发现该游戏真正刻意构筑的游戏世界——在一个有些类似《神话》的3D地图上，整个领域尽收眼底。可以控制的多达5000人的部队按军种一排排、一队队整齐排开，旌旗迎风招展，每一个士兵都活灵活现；点缀着奇松怪石的高低起伏地势表现得圆润流畅；透过朦胧的雾气，可以见到远处的敌人城堡若隐若现，而到了近处会看到城堡清晰地体现出一种非常浓郁的中世纪日本古典风格……当然，最让人感到震惊的还是游戏竟然允许任意改变战场的视角和支持战斗随意放大画面。这一下，可以多方面观察敌我两军的动态，以便找出敌人的弱点和制定最佳的行动方案；在看腻了同一战斗画面后尝试一下新的角度，便会呈现一种全新的战场感受，可以让玩家疲惫的双眼得到一丝放松。

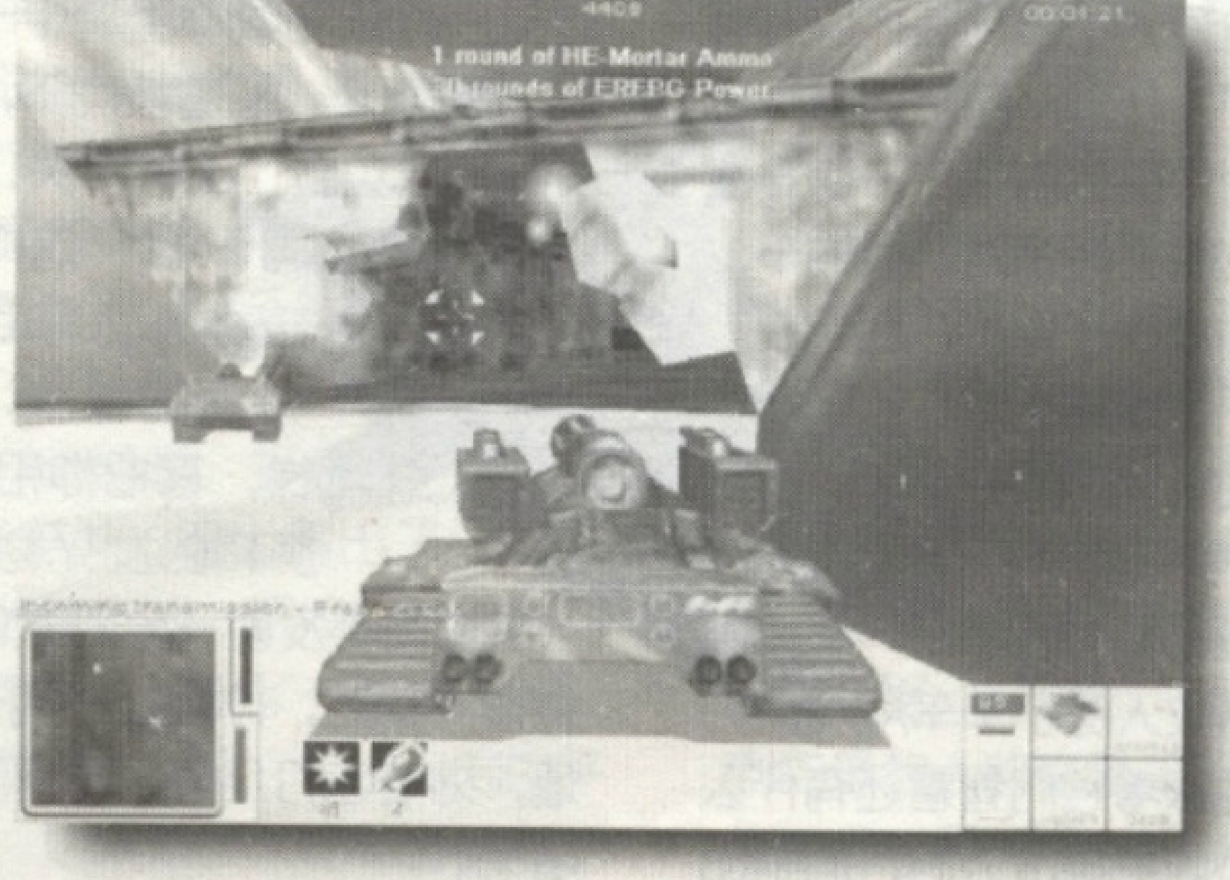
当战争即时开始后，一队队士兵鱼贯而行；敌我遭遇时会立刻展开一场混战，每一个士兵的一招一式都充满力感；战争即将结束时，看着染红鲜血的大地，“一将功成万骨枯”的感觉会油然而生！更令人叫绝的是即使是同一战场也会因季节变换而有另样的表现，避免了在同一地区作战，游戏战场一成不变的毛病。该游戏将支持从640×480到1800×1440（你没有看错，是1800×1440）之间的各种分辨率；支持所有已出或即将推出的3Dfx卡，并且还支持软加速。使人感觉到the Creative Assembly在画面设计上的确花费了一番苦心，当然这也正是玩家所期望的！







地球历未来某个世纪，不知是因为智能电脑的自然“进化”，还是政府部门某次实验“走了火”，抑或是什么外星人的阴谋，总之计算机网络取代人类控制了这个世界，并试图彻底消灭人类。昔日繁华的都市一片荒凉，到处是巡逻的武装坦克；塔楼和导弹发射架虎视眈眈地注视着天空；单性克隆人搜索着每一个角落。而人类的幸存者们被迫转入地下，他们建立起地下抵抗组织，并依托城市的废墟和黑夜的掩护，从事着人类复兴的重任。然而敌人太强大了，仅仅依靠他们自己的力量还远远不够，希望在哪儿呢?



终于有一天，三位科学家发明了一种新技术，可以实现远距离机器控制，这使得利用敌方强大的坦克武器来对抗和消灭敌人成为可能。然而没有人能驾驶它，于是科学家们又找到一种时间技术，意图寻找一位勇于挺身而出的英雄。可惜的是只能回到过去的二十世纪，而你就成了这个“幸运儿”，是否倍感荣幸呢?

未来的人们希望你驾驶一辆强力坦克（Battle Force Tank，简写为BFT，是未来的一种快速、超强、全能的战争机器。记住：以后你就是它，它亦是你了），穿越时空，帮助未来的人类摧毁敌人强大的武装力量，将世界从计算机网络的控制中解救出来。

第一关　沙滩

任务：这场战役发生在一座岛屿上，它被用于训练计算机网络的军队。反抗者会引导你进入训练基地。你必须摧毁这里的命令发布中心，然后到达一个海滩。在那里，导弹发射井正瞄准民用设施，你必须在导弹发射之前摧毁它们。

行动：离开运载车后，先敲掉右方山崖上的炮塔，沿着山坡上去。进入敌人阵地前，必须先破坏入口处的能量场，其开关就在沙滩最左方的一间屋内。进入敌阵后，中途会看到一个由六根桩子撑着的平台，把最右方的两根敲掉，战车可跳到半山上的甬道内，沿着甬道有一个黄色的十字，那是补充战车防御盾能量的。继续走，来到一扇门前，要敲掉上方的两个类似探照灯的东西门才会开。进入一块较开阔的地域，看到有六个类似灯塔的能量站向右方的指挥中心输送能量。为了减少伤亡，先敲掉所有能量站上方的炮塔，再把中央凹地内的敌人扫平，然后逐个关闭能量站，所有能量站的开关都在其下方的凹陷内，一般都有一两辆敌人坦克保护。关闭所有能量场后，就可以进入控制中心了。敲掉上方那个闪着蓝光的物体，控制中心入口的能量场就消失了。沿着通道来到海滩，先把右方山头上的炮塔敲掉，再把远处山头上的炮塔打掉。这里共有三个火箭发射场，靠近它们，看到火箭发射架后立刻敲掉，注意每个发射场都会有一些守卫。将三个发射场都清理后，把战车开到远处的山坡上，打开挡路的障碍，我方运输机会把你送到下一关。

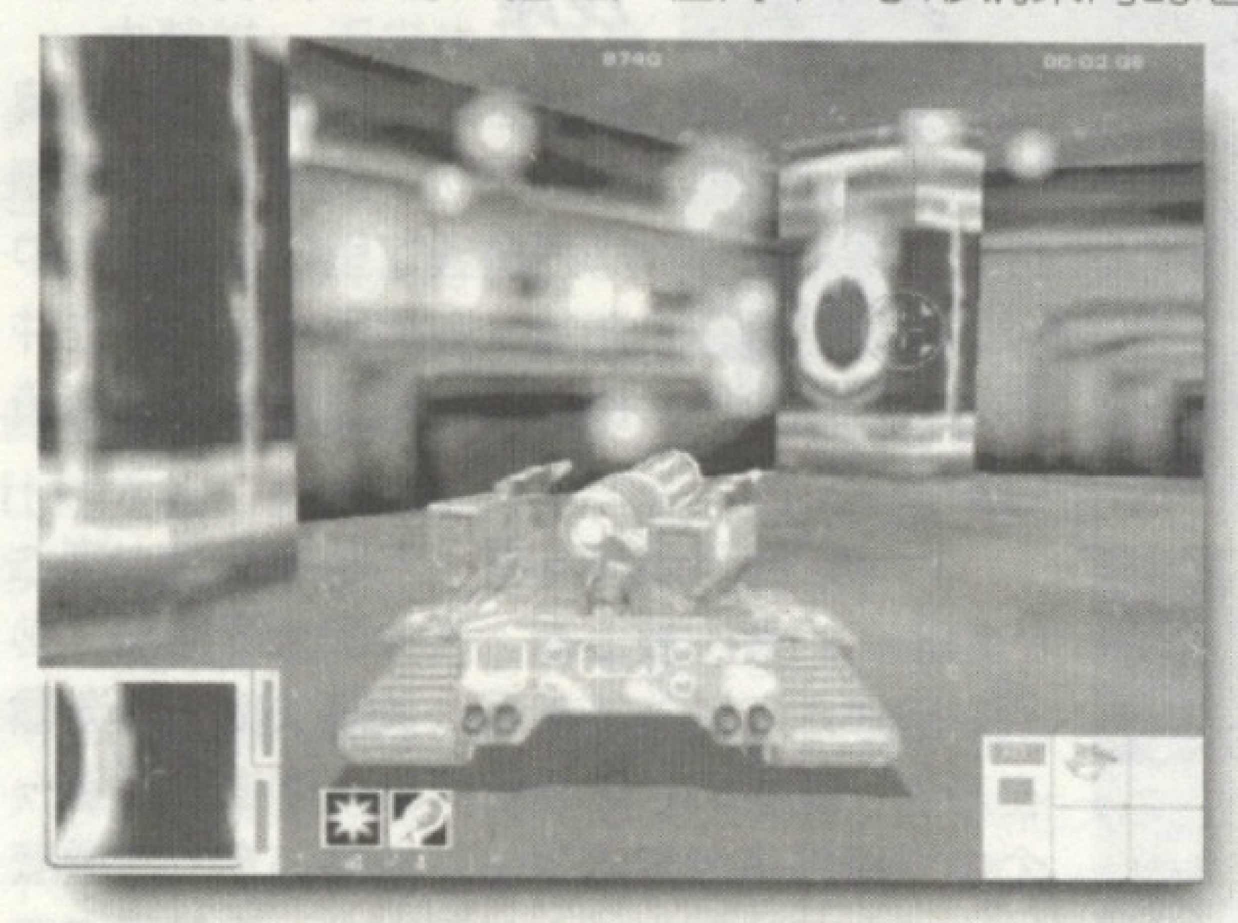
第二关　矿场

任务：计算机网络正在一溪谷中制造武器，有几项军事活动正在这一地区进行。你的第一个任务就是取得



能使BFT在水上行进的技术，然后穿过并摧毁网络电力站、采矿区和铸造厂。

行动：离开运输机后，突破敌人的阻碍向前再向右，进入一个比较开阔的山谷。再向左走，会看到一座依山而建的圆形建筑，周围有护墙，这是敌人的实验室。过了壕沟，看到护墙门是关着的。破门而入，走到实验室门前，再破门而入，沿着隧道走，看到一处屋顶有三根钢铁架子的实验室，在两个V字形钢架间的墙



上，有个五颜六色的开关，把它打烂，面前的墙出现了一道门。走进去，又发现一道铁门，铁门右方有个开关。打开门后走进去，里头有个盒子，拿到后战车就可以在水上活动了。原路返回，离开实验室，向前一直来到水边。下水后沿着水路向前，小心路上敌人的战车和炮塔。在一块比较宽阔的陆地登陆，看到一座有绿色灯光的圆顶建筑，这就是敌人的电站。左面有一道门，敲掉左右门柱上的开关，打开大门，沿着山坡上去，进入电站内部。这里有一左一右两个门，右边的是一条死路，左边的打开进去可以看到有四个能源站在向中间的主能源站输送能源。把这四个能源站都破坏掉，这时会有声音提醒你电站马上要爆炸了。赶紧从原路退出，会看到有一台黄色的机器正在一个大矿坑内采矿，这是敌人的采矿机，马上消灭它！矿坑底部还有两辆运输车，把战车开到它们后面，瞄准车内象梯子似的东西给一炮，哇，整个散架了。旁边一个支架支着一根很粗的管子不知是干什么的，不管三七二十一，先把支架打倒，再把管子打烂。从管子里流出了不知什么液体，把大半个矿坑都填满了。突然有几辆敌人的小卡车从身后山崖上的隧道中开出，索性跟着它们看看还有什么大鱼可钓。从隧道中出来，过桥收拾掉敌人后，面前出现的是正冒着黑烟的工厂。把铁门打烂，进去来到一个不算太大的冶炼车间。中间是一个熔炉，有两根输送线向它输送原料，输送线另一头的墙里有个开关。打开开关后，调转炮口对准原料箱进出口的两个窟窿开火。注意，当这两个窟窿关闭时打它是没用的。一阵炮火过后，轰隆一声敌人的兵工厂倒了。原路退出，向右行看到一座竖起的桥，打开桥头的开关放下它，过桥等候运输机。

第三关　火山

任务：新的威胁出现了——已证实计算机网络发明了一种致命电波，它能利用火山喷发的能量。你的任务是先要了解哪里是火山熔岩区，然后再取出这种电波。在你通往火山的路上，会发现能使BFT盘旋于火山熔岩和其它危险地面的技术。

行动：下了飞机一直朝前，消灭路上的敌人，过桥，快到尽头时左拐，砸烂一扇门，沿路向上走是一个平台。打烂平台上的门进去，进入敌人的核心地带。向右绕过三个小火山包，沿大路继续前进。在左侧你发现有岩浆从两根粗管子里流出来，不管它，继续前进直到看到一个入口，进去后发现原来那些岩浆是从下面的火山口里抽出来的。打烂这个岩浆泵，从对着入口的一条路走，发现另一个入口和另外一条路。沿着这条路走到头又发现一个岩浆泵，毫不留情地打烂它。这时，可以进刚才看到的那个入口了。过桥向左，一直走到一座建筑物前，一路上打扫了不少敌人的战车。打开大门，进去后发现是一部升降机，它把你带到装配车间。走到尽头，拿到一个盒子，现在你的战车可以在岩浆上跑了。升降机把你带到另一个出口，出去后向右，绕着中间的大火山前进。这时可以按M键把地图调出，地图上绿色的十字代表你，而绿色闪烁的方框代表你的目标。走到绿色方框代表的位置，看到半山上有个入口。沿路走到吊桥前，放下桥面，安全进入火山内部。沿右边一条路一直走，来到最高的地方，看到一扇关闭的大门，在其左边一个圆形物体上有个十字开关。打开开关开门，进去后一直走，沿着坡向下，再向右拐，又有一扇门。打开门上的开关，进去后又有一个开关，这时可以打开这个开关，如果没反应，再出去，外面肯定还有没被消灭的敌人。灭了外面的残敌，打开开关，原来是一座电梯，它把你带到火山顶。出来后看到一个旋转的发光物体，这就是目标，对准中间的发光处发射一枚导弹它就上西天了。而后火山会变得很不稳定，你得赶快离开。转身看到一堵有H字样的墙，对着它打几炮，门开了，我方的运输机就在那里等着呢。

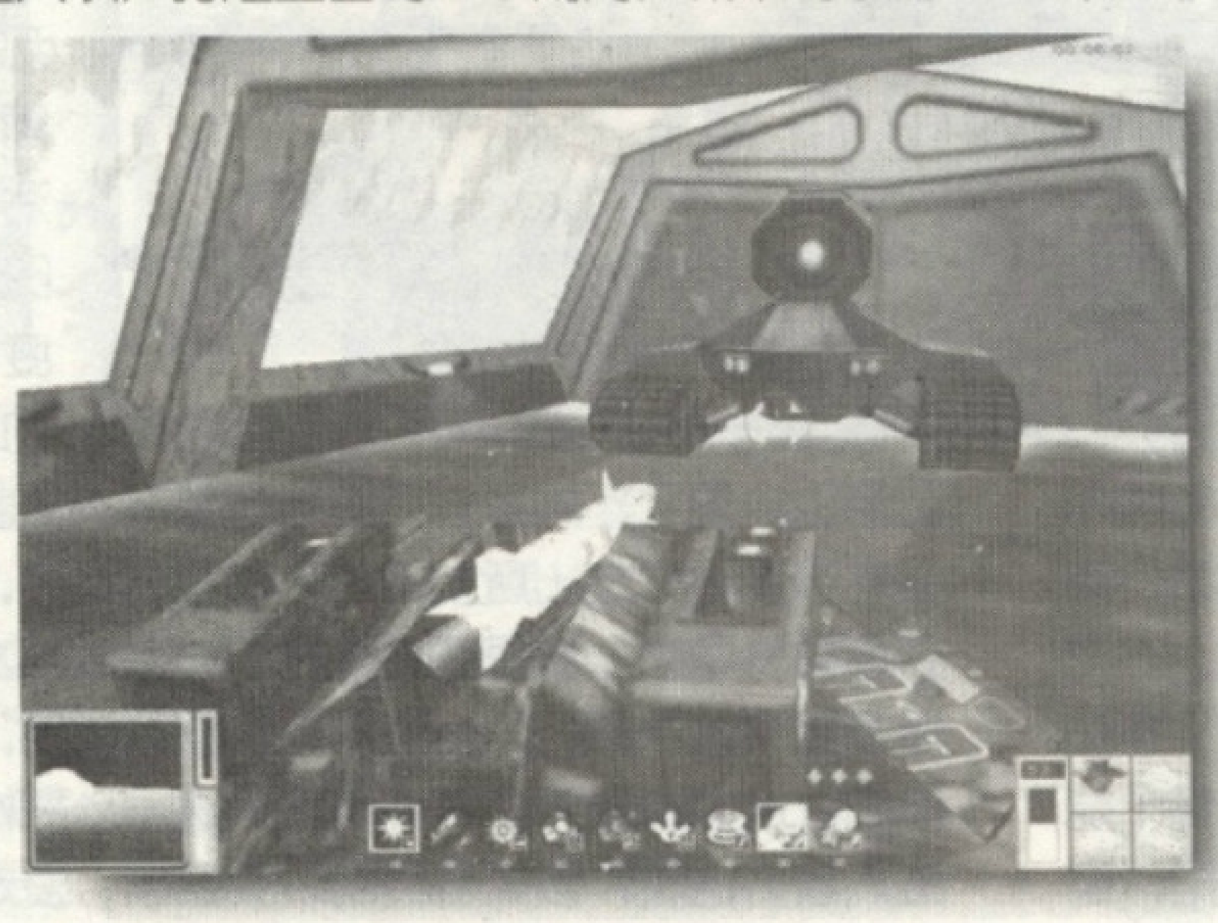
第四关　城堡

任务：化学武器正在一城市废墟附近被大量生产，你必须在计算机网络的军队把它们散布到民用设施之



前，把这些化学武器和制造化学武器的设备彻底摧毁。

行动：下了飞机，你发现自己正身处一条小河中，面前是一座坍塌的桥。转身向前，左方有个山谷，这时要小心前面一辆敌人的战车和一座炮塔。从前面桥下驶入水中，沿着河道向前，消灭两边岸上的敌人。走一会儿看到河中间有座教堂似的建筑，从它左右两边不停地有火箭发射升空，先不管它，继续前进。绕过火箭发射场，来到一座大坝，打烂上面的三个闸门，流下的水把河道灌满了，这样你就可以登陆与敌人周旋了。过桥来到火箭发射场前，先把左右两个火箭发射井敲掉，再把那个花瓣形的东西打烂。



这时它仍可以发射火箭，不要急，绕到它背后，打烂另一个花瓣形的东西。右下方有个开关，打开它，左面又出现一个开关，也打开，上面又出现一个开关，打烂它以后，整个火箭发射场就瘫痪了。离开发射场，右方有座铁路桥，从下面的桥洞过去，要小心这里有台激光发射器。消灭它后一直向前，把拦路的敌战车打翻，来到敌人的化学工厂。走到山跟前，地上有个圆桶状的东西，上面写着Pipeline Valve，表示下面就是输送管道的阀门。把它周围的土炸开，露出了阀门，再把阀门砸烂，整个化工厂就废了。从原路返回，这时，你要进入城堡内部，但找了半天也没有进去的路，不过你发现经常有辆火车由城堡里进出——有办法了，可以跟着火车进去。注意不能跟得太近，它会用激光打你。顺着铁路一直走，直到一个不算小的大厅。从缺口上去，前面有个入口，右侧的墙上有幅写着RECOIL字样的壁画，打烂它，出现一个开关。打开开关，墙上露出了一个入口，进去看到一个类似控制台的东西。把控制台中间的面板打烂，大厅中间发生了变化，出现了一根大柱子。不理它，沿着通道向前，直到面前出现一个很宽阔的平台，右方有座高高的建筑物，这就是敌人在秘密研制的武器。把周围那些不要命的敌人全部干掉，再对着这个庞然大物发几炮，任务就算完成了。而后还是老规矩，找到运输机降落场，登机扬长而去。

第五关　雪地

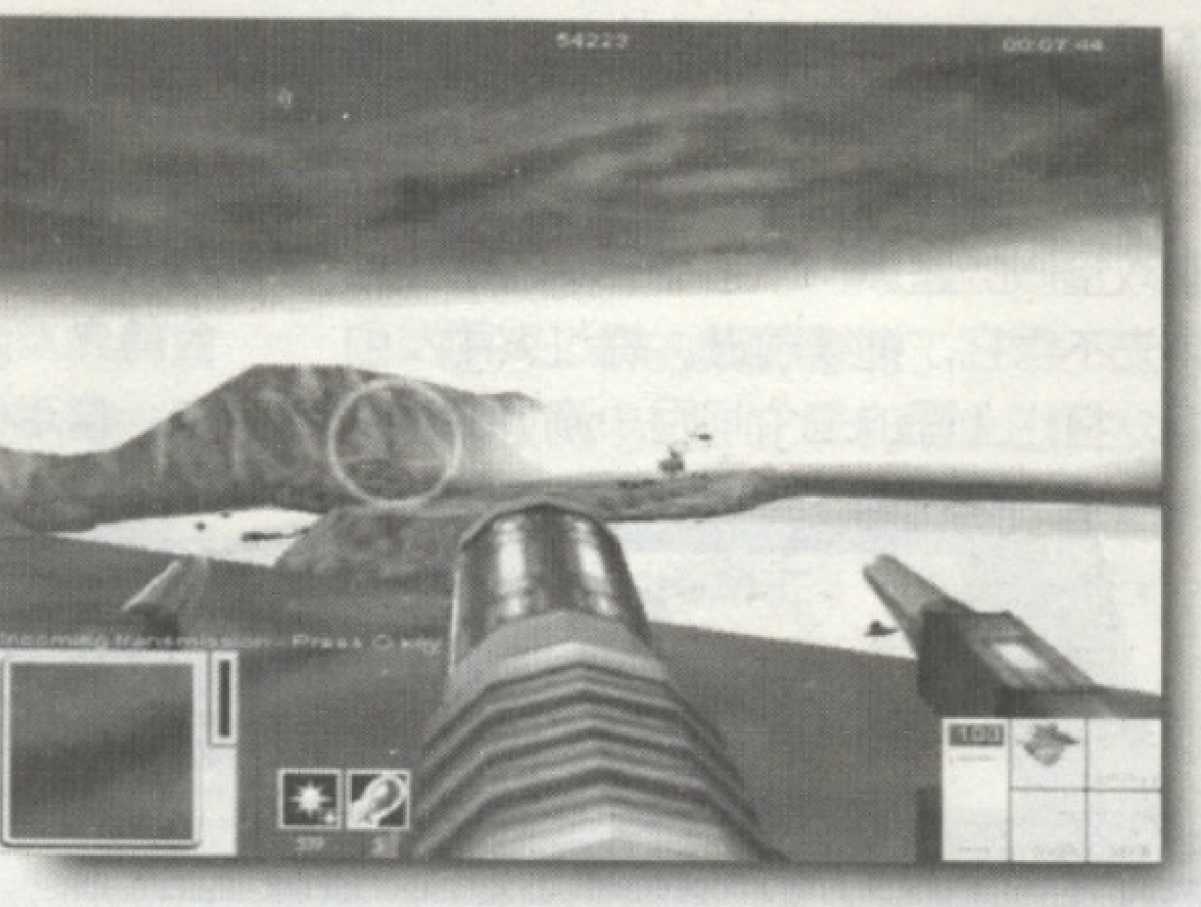
任务：当计算机网络摧毁了人类之后，打算使它的克隆人定居于这个世界上。克隆行动在南部的一个基地内进行，那里被冰雪包围着。你必须在克隆人的数量达到不可控制前拿走用于克隆的机器。在这场战役中，你会首先发现把BFT变成潜艇的技术，接着就能潜入水中，拿走位于冰下的网络克隆机器。

行动：这关的一些地方不太好找，所以要充分利用地图。一下飞机就有敌人的战车挑衅，迅速解决掉。转过一座冰山，前面有两座象电视发射塔样的东西，这是敌人的通讯站。将它的天线打掉，地上出现了一个入口，进去后沿着通道一直向前，直到面前出现另一片宽阔的战场。灭掉所有敌人后，向左走，把封着路的冰块打碎，来到另一片宽阔地，又看到一个门，进去后看到一个旋转着的物体，这就是敌人的克隆机器。先把它周围所有绿色的克隆箱打烂，再把中间的那个蓝色物体打掉，这台克隆机器就废了。里面有道门，进去发现出口被能量场封闭着，旁边的墙上写着HIGH VOLTAGE，意思是高压电，打烂它，里面是一个能量源。对着左边的一头来几炮，能量源就失效了。原路返回，朝左走，消灭路上的敌人，前面出现一个湖泊。向左拐，注意不要掉进水里，在第一个缺口处左拐，消灭迎面而来的敌人。在路的左方有个门，进去走到头，转身，打开门左边的开关，原来是一架升降机，它把你带到装配车间。走到车间尽头，拿到盒子，这时你的战车就可以在水下作战了。把墙上的开关打掉，脚下的地面裂开一道缝，你和战车一起掉了下去。还好，下面是水。这时就可以完成你的第一个水下任务了了，按F4键，战车变成了潜艇，按Z下潜，沿着冰洞向前，出来后到一个大湖底下。向左行驶，又看到一个位于冰山中间的冰洞。进去走到头，看到一座三角锥形的建筑物，这是敌人的电厂，负责向克隆工厂提供能源。它的底座有三个排气口，分别把它们的盖子打开，在里头放一个遥控地雷，按SPACE键引爆它，电站就废了。这时对着你进来的那个洞口又出现了一个洞，进去沿着冰洞一直走到头，看到一堆克隆箱。前面有两个控制器，打烂它，所有克隆箱报废了。浮出水面，看到的是敌人的克隆工厂，中间那道门就是刚才看到的被能量场封闭的那道门，它的两边各有一座建筑物。打开两座建筑物的门，里面各有一个开关。打掉它们后，听到一扇门开启的声音，但不在这里，可能在水下。于是下潜，果然看到一个入口，进去又发现一堆克隆箱。转身看到四个开关，全部打烂它们，克隆工厂就报销了。



浮出水面，看到原来封闭的门已经打开，顺着这条路出去，不远处就是运输机的降落场，登机过关。

第六关　地下城



任务：计算机网络行动的心脏部位是一座地下城市，不过还在建造之中。你必须在地下杀开一条血路，拔掉这个网络中央处理器。

行动：这一关是在地下作战。一开始在飞机上俯瞰城市，发现一个十分巨大的火山坑。下了飞机，找到这个火山坑（顺便说一句，这一关里地图是没用的，只能耐心慢慢找），地下城的入口就在坑边。在火山口旁边一座大楼下发现一个门，但被能量场保护着，而能量场的开关就在这座大楼的两侧，要打烂它必须站得远点。打掉开关后进入大楼，走到头有一部升降机，打开它来到敌人的地下基地。这里有左、中、右三条路（先去哪里都没关系）。来到左边第一个条路，放倒拦路的敌人，在最里面的左方有个能量站，打烂墙上的开关，能量场消失了。地面下陷，露出一个入口，进去走到头，那是一个传送器，把你送到了一个山谷里。消灭迎面而来的敌人，沿着山谷向前，又干掉几辆讨厌的战车，发现左方有个山坳。拐过去来到一扇大门前，打烂门上的开关。进门后又有敌人的战车，走到头发现中间有两个被能量场保护着的炮塔，四周的墙上有三个被能量场保护着的激光发射器，这些东西无论怎么打都打不坏。最奇怪的是周围的那三个激光发射器，你不打它，它也不打你。如果你打它，它就会朝你发射一束死光。既然这样，能不能以彼之道治彼之身呢？就试试吧——开足马力跳到墙上的架子上，再到比较高的那个平台上，让激光发射器、中间炮塔和你的战车成一条直线，然后稍稍偏一点，向激光发射器打几炮，它会朝你发射激光。而你则躲到炮塔后面，让那束激光打到炮塔上，哈哈，炮塔和激光发射器统统报销了！地上原来关着的一扇门打开了，进里面发现是个传送器，穿过去看到一个象纪念碑似的东西，周围有三辆敌人的战车。消灭它们后返回，穿过传送器回到基地入口处，所处的位置象在一座桥上，下面是个水池子。跳到水里，下潜，看到一个很深的洞。潜到洞的最下面，旁边有一条通道，走到头，右下方有个入口，进去再到头，浮出水面，小心岸上的敌人。在这里你又找到一座电站，同样打烂开关，从露出的门进去，又发现一个传送器。这一次你被带到了一个沙滩，消灭岸上的敌人后，入水下潜，沿着岸边走，会发现一个入口。进去沿着通道向前，前面有条岔路，右边是死路，只能朝左边，走到头后，浮出水面，看到一个旋转着的物体，该如何破坏掉它呢？仔细观察，发现黄色的塔状物有三层，而周围的那三个仿佛令箭似的东西是活动的，可以改变它的角度，让它发射的光照在不同的层上。有了，如果让三束光照在同一层上会发生什么呢？试试吧！不出所料，那一层被打烂了，如法炮制，打掉另外两层（这里要有点耐心，多试几次，你可以把车开到下面一层打）。毁掉这个东东以后，下面开了一扇门，进去走到头，发现是个传送器，把你送到地下城的入口。这次，该走右边的一条路了。没走多远，发现第三个电站，同样干掉它。从下面的入口进去，来到传送器前，从上面的影子看出，它会把你送到一个火山区。冲过去一看，果然如此。先把冲过来的敌人消灭掉，然后一直向前走，看到一扇关着的大门。打开左边的开关，进门干掉里面的战车。走到头看到一个上下运动的东西，周围有五个关着的铁门，把它们全部打开，其中有一个是通往传送器的，不过是关着的。这时朝着那个上下运动着的东西狠打一阵，整个建筑被震塌了，那个关着的门也打开了。走到传送器跟前，穿过去，发现那个象纪念碑似的东西在朝你开炮，而且露出了三堆象能量块样的东西。先把它三面的三个炮塔打掉，然后再把那些能量块打碎。哇，整个建筑发生了大爆炸，敌人的核心被摧毁了。OK，你胜利了！







做为“野望”的忠实玩家，笔者对光荣公司的“野望”系列一直十分喜爱，从《霸王传》到《天翔记》再到《将星录》，度过了许多不眠之夜。就在《将星录》热潮将过的时候，沉寂了一段的光荣又于1999年春推出了新一代的“信长的野望”系列——《烈风传》。记得1998年初，《信长的野望Ⅶ——将星录》的发行曾经引起了不小的轰动，精致的画面和全新的界面设计使光荣的策略游戏进入了一个全新的时代。随之而来的《成吉思汗Ⅳ》基本上传承了这一模式，以至于不少人认为《成吉思汗Ⅳ》就是《文明》式的《将星录》，而今天的《烈风传》更是比《将星录》多了一分随意感。不过《烈风传》取消了象《天翔记》中那样的“培养”设定，笔者认为这未尝不是光荣的一招错棋。《天翔记》之所以被许多玩家称为“野望”系列中的顶峰之作，除了出场武将人数的众多和版图的辽阔外，“培养”这一功能也是厌倦战争的玩家的另一种玩法，看着历史上出色的武将在自己的鼠标下成长起来，未尝不是另一种满足感。

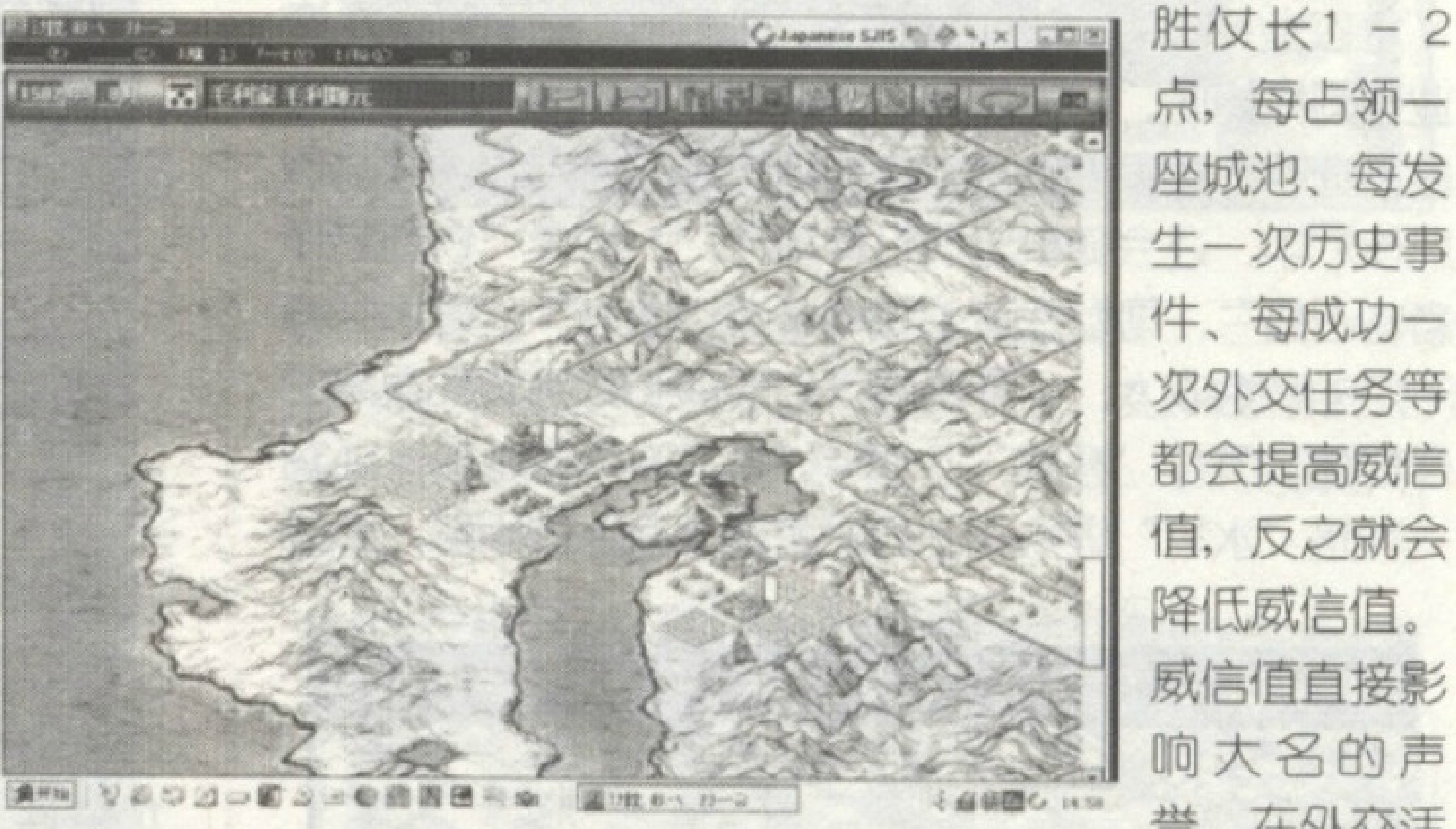
一、游戏设定

《烈风传》在最初开始游戏时只有三个剧本可选，即风云桶狭间（1560年5月）、信长包围网（1570年9月）、本能寺事变（1582年10月），但当以任一剧本统一日本，看完剧终动画后，再返回初期设定，就会发现出现一个新剧本——“信长元服”，时间大概在1546年3月，这一剧本包含许多“桶狭间合战”剧本所见不到的早期优秀人物。如斋藤道三、岛津贵久、织田信秀、陶晴贤等名将。

在武将设定中，出现以前没有的“采配、素性”两项，经笔者研究发现，“兵装品”可以提高“采配”值，而“采配”值高的武将在拼杀中，兵力减员数比“采配”值低的武将少，所以可理解“采配”为“抵抗力”。“素性”则表示武将间的亲子关系。在武将“忠诚”值设定上，《烈风传》显得并不重要，忠诚低的武将“出走”是随机的，只要他不在前线的城里呆着无事可干，就不会出什么意外。

关于官职，信长只要攻下“室町御所”城并入住，一月后就会得到“征夷大将军”之职。而官位则可以不断向朝延献上金钱，不断申请就可以得到。

《烈风传》为每个大名设了一项威信值，每打一次胜仗长1－2点，每占领一座城池、每发生一次历史事件、每成功一次外交任务等都会提高威信值，反之就会降低威信值。威信值直接影响大名的声誉，在外交活动中起着重要的作用。



《烈风传》采用超大鸟瞰图作为主地图，其尺寸约为七代的两倍。与以往不同的是，国界线将日本分为64个传统小国，如尾张、美浓等。每个国家的都城由游戏设定，控制范围为4×4面积。其他支城的控制范围为3x3面积，玩家可随意建造，但总数不超过四个。同时，只有拥有都城的群雄才可以当大名，只拥有几座支城的在游戏中称为几个“独立势力”，这使游戏很好地解决了“多城池”与“少君主”的矛盾。独立势力之间各自为政，互无关联。在笔者看来，他们的“命令”只有三条：登录武将、抵御进攻和归附周围强大势力。

二、命令介绍

《烈风传》采用视窗模式，在命令行中有以下九类命令：

1.军团命令——作战的命令被赋予新的作用，由于游戏取消了运输单位，此命令便有了运输功能。既能行军打仗，又能护送粮草，我想这大概是因为只有在军团的保护下，物资转运才会更安全吧。



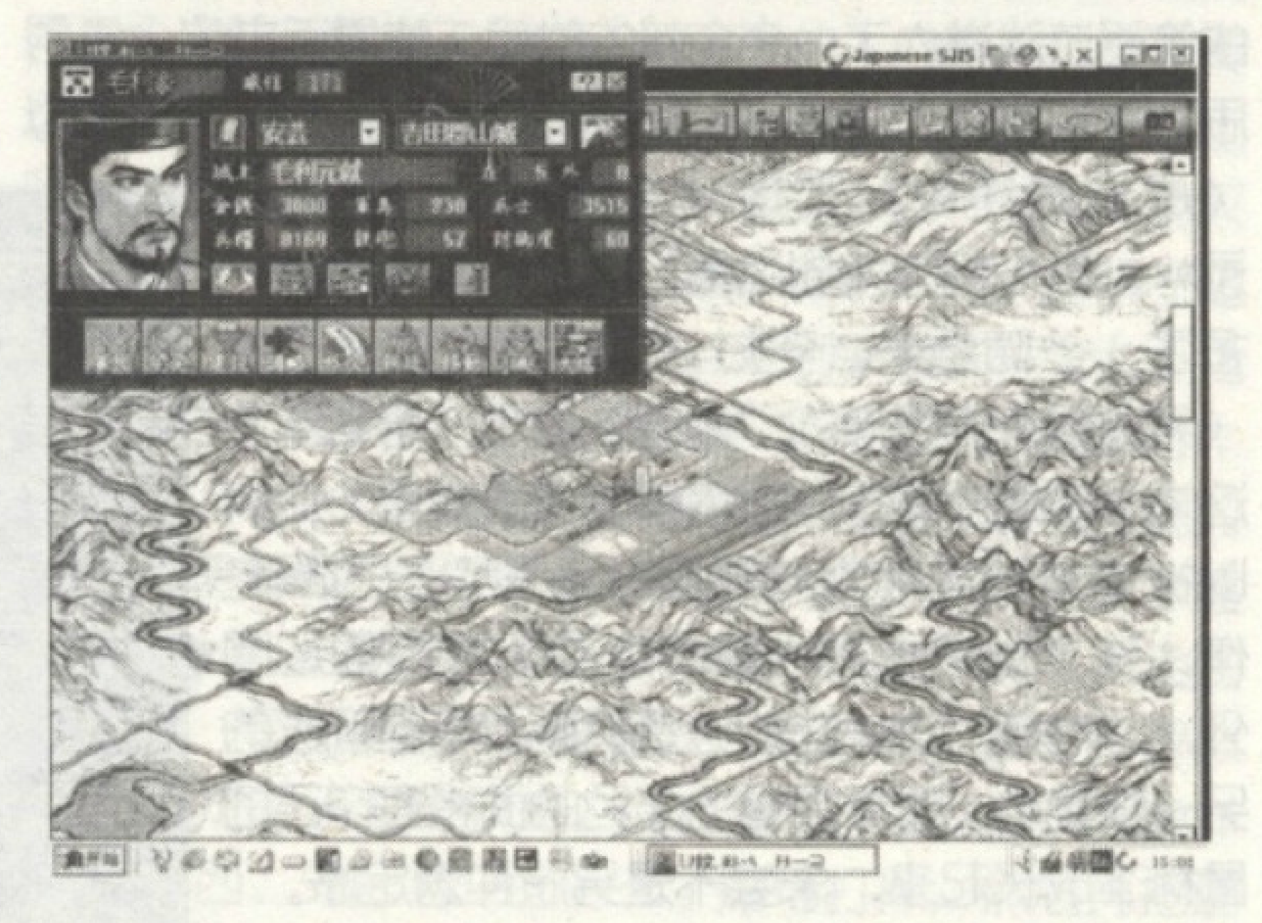
2.内政命令——内政开发更强调大规模协作，同时派出的内政官可多达十人，其中若只有一人有农业特技（全农业=1），就无法开垦二级农田，全建筑、全商业也同样如此。因此，即使你拥有象羽柴秀吉那样的全能型选手，如果没有协作人的话也会孤掌难鸣。在《烈风传》中，还会随机出现几种事件，一种是“铁炮冶作者的召集”，可以在其领域内开发“锻冶”，每月会有一定的铁炮收入；一种是属下有智谋和政治值都很高的僧侣建议开发“乐市”，每月会有500兵的增加。还有一种是“水军”级别高的武将会建议制造铁甲船，大约



需金5000，这可是好东西，在水域上，一千左右的兵力抵抗七、八千的兵力不是什么难事。另外，只要满足特定条件，还会有许多著名历史事件发生。例如木下秀吉在升为部将后，会更名为羽柴秀吉；当用信长攻下稻叶山城并入住第二个月时，会更名为岐阜城；同样用信长攻下觀音寺城后，并有两万以上的金钱，会在第二年一月有工匠来建议重新筑城，并在第三年一月建成，更名为安土城。

3.建设命令——筑城：建造支城，进展速度视“全建设”而定，一般为4-12月；改修：提高城的防御度。支城最大防御度80，都城多为100或120。月山福田、小谷城为140，春日山城、小田原城、安土城为160；治水：只要“全建设”够高，一次作业可修很长一段提。如果不修提坝可能会影响三级农田的开垦；造道：终于可以随心所欲地修路了！冲这一点，就要和《将星录》说再见了。

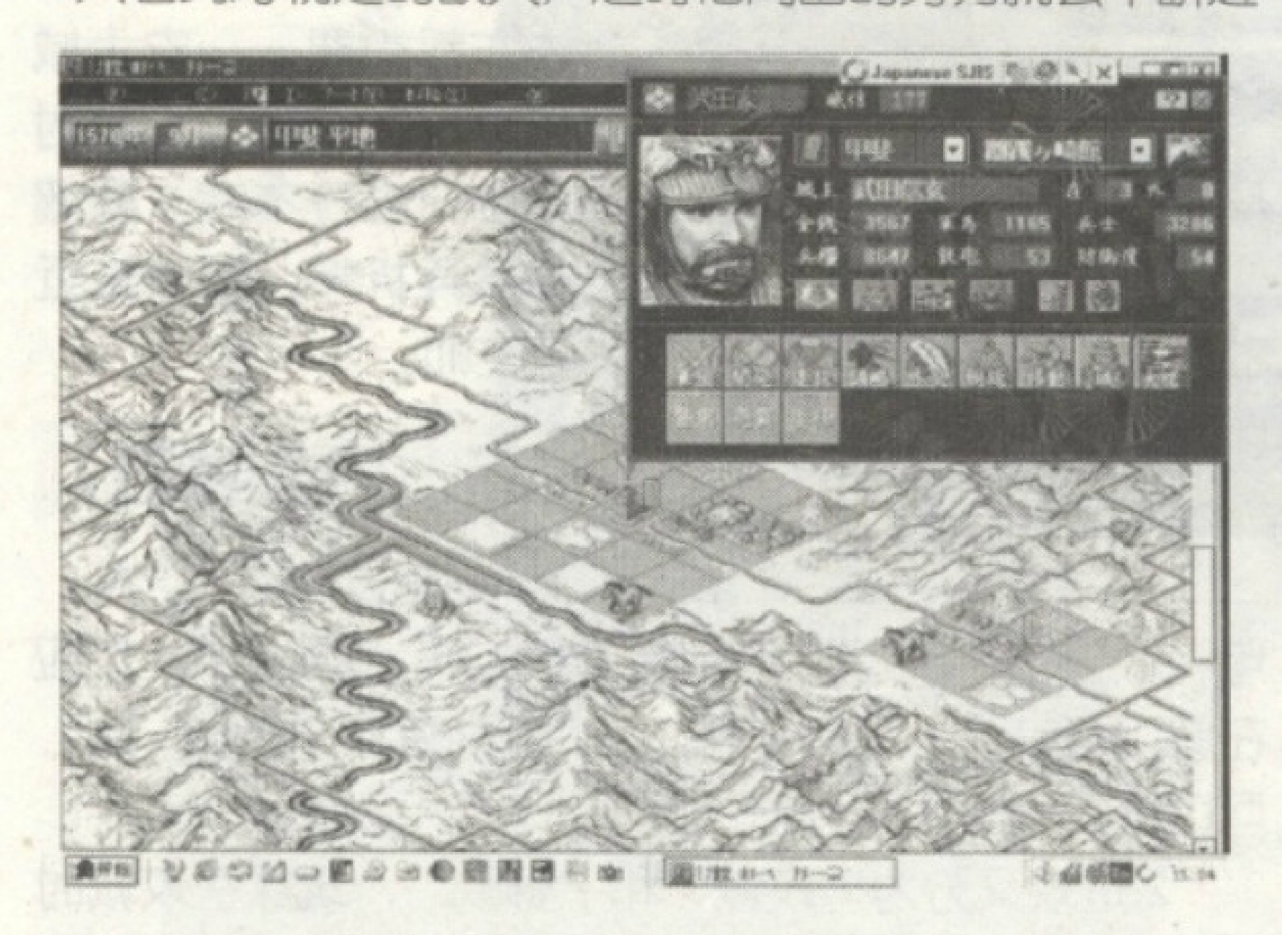
4.谋略命令——内应：使武将投入我方；谋叛：使武将在战场上反叛，投入我方；流言：降低武将忠诚度（内应有时也会起同样效果）；变心：使武将造反；暗杀：顾名思义，但不易成功；工作：降低城防度。另外，此款游戏没有忍者单位，谋略的成功与否只出现画面，没有显示人物移动。因此对于路途遥远的任务，忍者要消失几个月，不要认为他失踪了。



5.外交命令——同盟：大名之间的同盟，但无法附加条件，全凭关系好坏；婚姻：政治婚姻当时十分流行，因此游戏中也有所体现，不同的是，游戏会有所选择的为你找女婿，而不是统统嫁给大名。例如，若要织田五德与德川家康通婚，游戏会按史实把她嫁给松平信康，而不是他父亲德川家康；取人：收编独立势力；劝告：劝大名投降；贡物：向大名进贡礼品；手切：撕毁同盟；援军：约盟友共同进攻或危急时向盟友求援。

6.朝廷工作——《烈风传》中的朝廷工作难度加大了不少，使得原本就无关紧要的事更加无人问津了。游戏中钱不好赚，即使是信长本人向朝廷进献10000黄金，也不过才长52点信赖度，而一个小小的纵五位官也要降100个信赖度，不知是不是天皇穷疯了。

官位：要官的命令；敕许：因天皇的允许而师出有名；讨伐：由天皇下讨伐令；朝敌：顾名思义，就是将一大名列为朝廷的敌人，这时他周围的势力就会不断进



攻他，如果自己掌握一方的大名被列为“朝敌”，则可以不断向朝廷进贡，以要求赦免；赦免：取消朝敌；推举：提高友好大名的朝廷信赖度，看来日本的“刘备”也会被“曹操”推荐给“献帝”；献上：不管舍得舍不得，反正要给；谗言：降低敌对大名的朝廷信赖度。

7.移动命令——移动单位也被取消了，我认为这点很好，少了那些麻烦的“自由人”，地图会显得干净点，操作也会简练点。

8.城——登用：登录在野武将；买卖：添置马匹、枪支；委任：这一项设计得不太成功，不仅目标不明确，而且让人没有安全感。



9.大名——隐居：退隐山林；绿组：把女儿嫁给手下武将，使其成为一门众(血缘武将)；养子：把原服前（未成年）武将收为养子，但要改随大名姓；赏罚：奖赏或没收宝物，游戏中的宝物不计其数，用处却不大；追放：让看不顺眼的人离你而去。

三、作战准备

1.武将情报：

忠诚度：武将对大名的忠诚度一般不高，而且很难长，但不必担心，即使是50的忠诚度，一般也不会被别人拉走，因为登录他人的武将实在不易；功勋：999的最高值使武将更有培养余地。初出茅庐的武将为足轻头，带500兵。功勋100为侍大将，带600兵。功勋300为部将，带700兵。功勋600为家老，带800兵。功勋999为宿老，带900兵。大名带1000兵，投降武将功勋减半；士官：为大名服役年数；政治力：从事政治的能力；战斗力：武将的武勇程度，不知为何，《烈风传》把许多人的武力降低了一个档次；采配（统御力）：此项参数特别重要，是防御力的决定因素，采配大于95的人便可



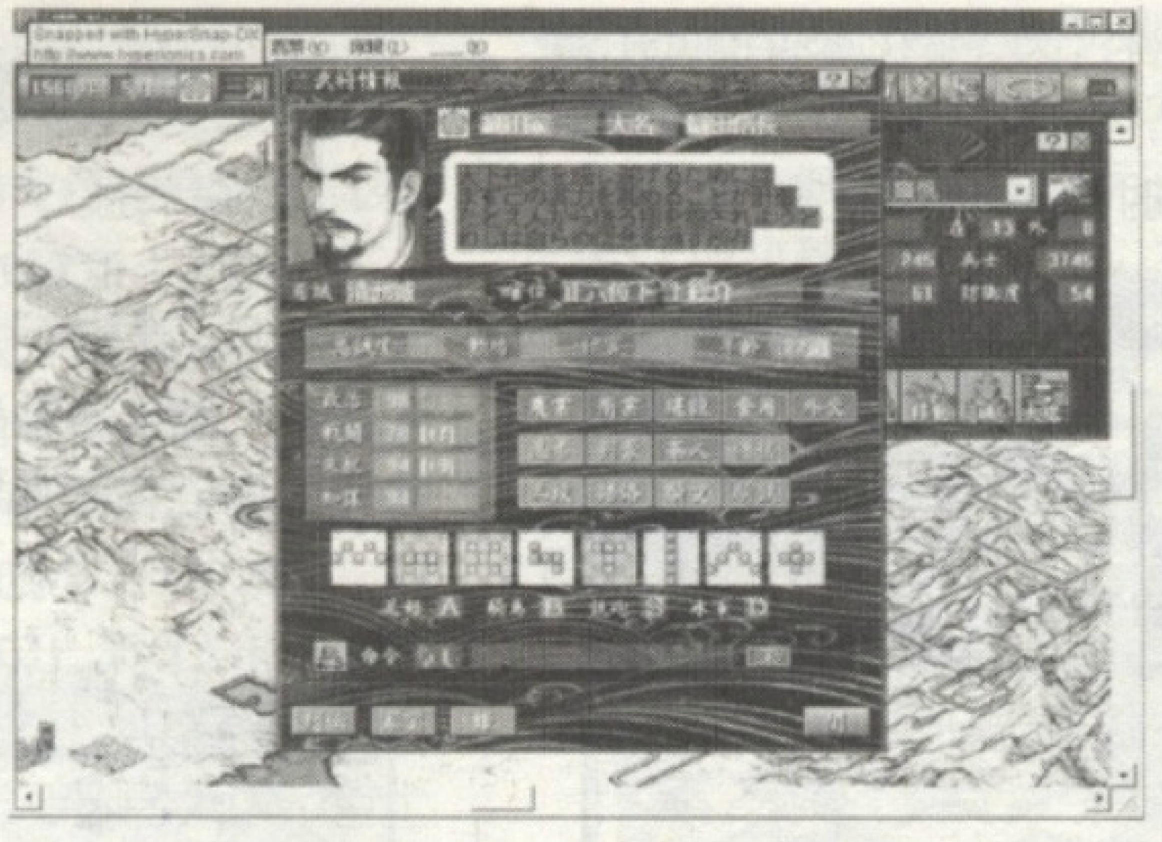
称天下无敌了；智谋：使用计谋的成功率；三段：连续射击两次的技巧，高人也可连射三次，如织田信长和明智光秀；炮烙：利于火攻的技巧；骑铁：铁枪加骑兵；骑突：骑兵必备的突击技巧。

2.阵形简介：游戏中共设置了8个阵形：

名称	攻/防	移动	得意（克）	苦手（惧）
鹤翼	4/1	0	偃月、衡扼	锋矢、长蛇
鱼鳞	2/3	1	长蛇	偃月
雁行	1/1	5	方圆	锋矢
偃月	1/4	0	鱼鳞	鹤翼
衡扼	3/2	0	锋矢	鹤翼
长蛇	1/2	3	鹤翼	鱼鳞
锋矢	5/1	0	鹤翼、雁行	衡扼、方圆
方圆	0/5	0	锋矢	雁行

在武将情报图表中，阵形图形带颜色的为武将所会用的。在对阵中，只有总大将能用“早马”中的“阵替”来使用其所会的阵形，其余四位副将用“方针”中

的“参阵”来执行，“行动力”、“攻击力”、“防御力”分别用星星来表示级别。打起来，进则齐攻，退则齐守，画面做得很是好看。



四、作战

1.作战命令

计略（后五项只有军师能用）——混乱：让敌部队混乱；挑衅：引敌人追你而来；放火：点火吧！烧死他们；士气：增长士气；伪传令：让敌人部队撤退；同士讨：两个相邻敌人互相残杀；反间：使敌人部队不执行命令；妨害：使敌人部队不使计谋。

早马（只有主帅能使用）——替阵：更换阵形；一喝：使混乱的部队清醒；劝告：劝君撤退；鼓舞：增长士气；出阵：派增援部队；诱降：劝君投降。

工作——栅栏：利于防守；土手：垫高一截，以便翻墙；破坏：从内而外打开城门；越壁：翻墙。

武装——步兵的装备：足轻、弓兵、枪兵。枪兵对付马队较有效。

方针——在攻城时对部队进行攻防委任。

2.战场



战场分为大、中、小三种，视进攻部队数目而定——5人以下为小场景，12人以下为中场景，12人以上为大场景。小场景作战时，武将各自独立，进攻以“一齐”最为有利，威力大且敌不反击；中场景作战时，主将可以布阵，五人为一阵，中途随时换阵且不影响主将移动；大场景作战时，由一员主将和三员副将同时带领四个阵形，其中主将有一结界，凡走出结界的将领将不受你控制。

3.攻城战

城门耐久度与城的防御度有关，支城一般为34左右，都城为190-250之间。笔者认为，此款游戏的“城防度”参数比以往任何先作都重要——安土城若有160的城防度，攻城时会连城门都开不完，翻墙又要损兵折将，根本接近不了主帅。

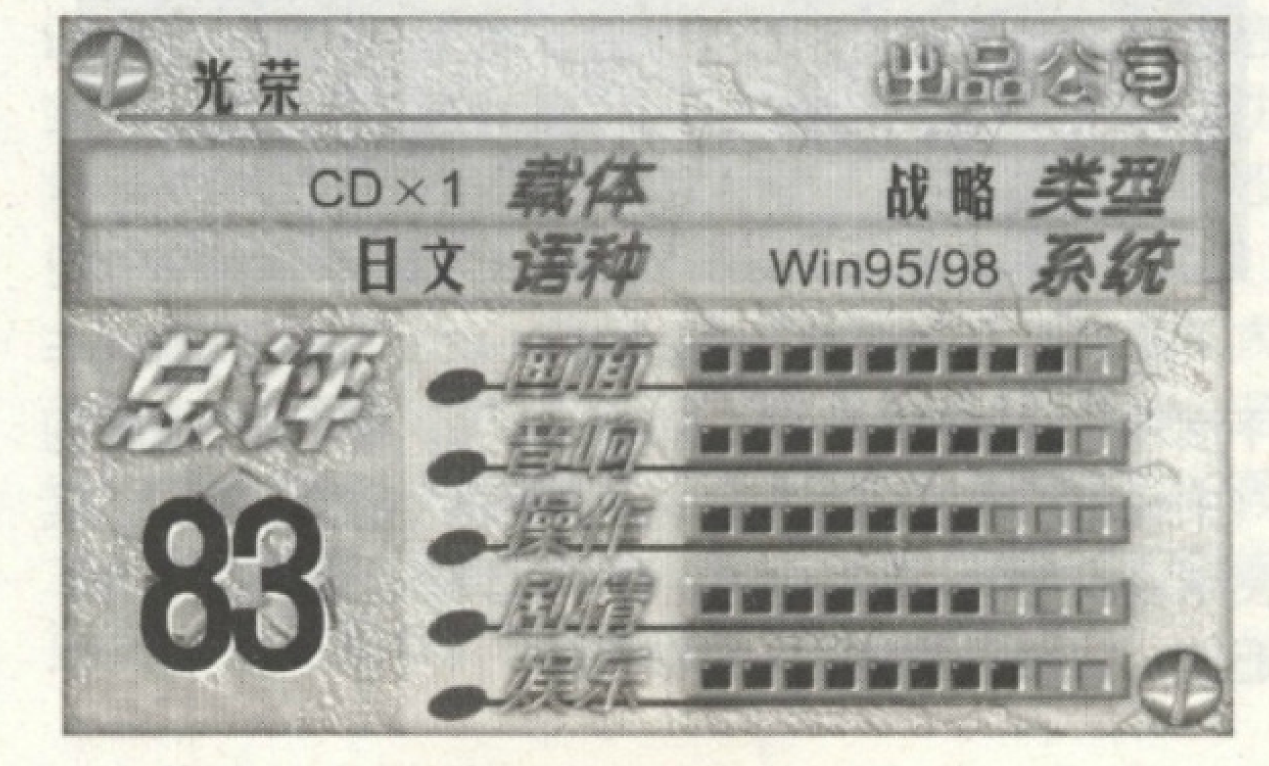
五、几点技巧：

1.在你进攻别人之前，电脑总会不断派武将来骚扰你，除了加强城防外，你应在城门被攻破时，及时将“足轻”武装成“长矛”队，可以以一挡十，十分好用。

2.进攻又分为“攻城”和“野战”，玩家在攻城时应注意集中兵力攻打一国的主城，不要把精力浪费在“附城”上。如果一个大名只有一国领土，在攻下其主城后，这个大名就灭亡了，而其“附城”就变成“独立势力”，不会对你有任何威胁，而且在你威信值达到一定程度后，它会自动归附到你的势力下。攻完一城后，应及时修筑城防，并指派相领一两个国的委托为“物资输送”到这里，这样一两个月后，这座城就会兵精量足，可以再次发起对他国的战争了。在野战中，以少抵多，通常败多胜少，不过当所配武将的“战斗”、“采配”值都很高时，可以不理其他敌人，迅速包围对方的“总大将”，进行围殴，这样的战斗最后赢家当然就是你了。

3.在野外作战时，你常会因这样一种情况而恼火——你辛辛苦苦布下的阵形，还没等冲到敌人面前，敌人便布了一个刚好对付你的阵形，等着你过来。等你变了新阵后，敌人也随之而变，好生可恨。其实，解决的办法很简单：每次回合结束前，打乱你的阵形。下一轮开始时，把阵形变回来后再行动，这样敌人就不知该如何了。







原罪

北京 Ranta

今天的自由港城已经不象从前那样平静了，凶杀、盗窃、毒品及其它社会毒瘤越来越泛滥、猖獗，铁腕特种部队（HARDCORPS）因此产生。顾名思义，铁腕部队习惯上采用强硬手法解决这些问题。目前有一种叫U4的针剂毒品正在社会上流传开来，由于条件所限，现在对它的了解还只停留在其名称上，但从其扩散的趋势和同期急剧上升的犯罪率可以推断：它的危害性将比所有其它毒品加起来还要大。

JOHN R.BLADE（约翰·R·布雷德），铁腕部队上校，土生土长的自由港人，对城市的情况了如指掌。加上其优秀的枪法和作战技巧，是铁腕部队的核心人物之一。

J.C.（杰西），年轻的黑客，以前曾多次受聘侵人政府高端计算机系统，盗取重要资料。在一次侵人铁腕特种部队系统时，了解到了该部队的目的所在，遂于不久后加入铁腕部队，进行作战跟踪辅助。

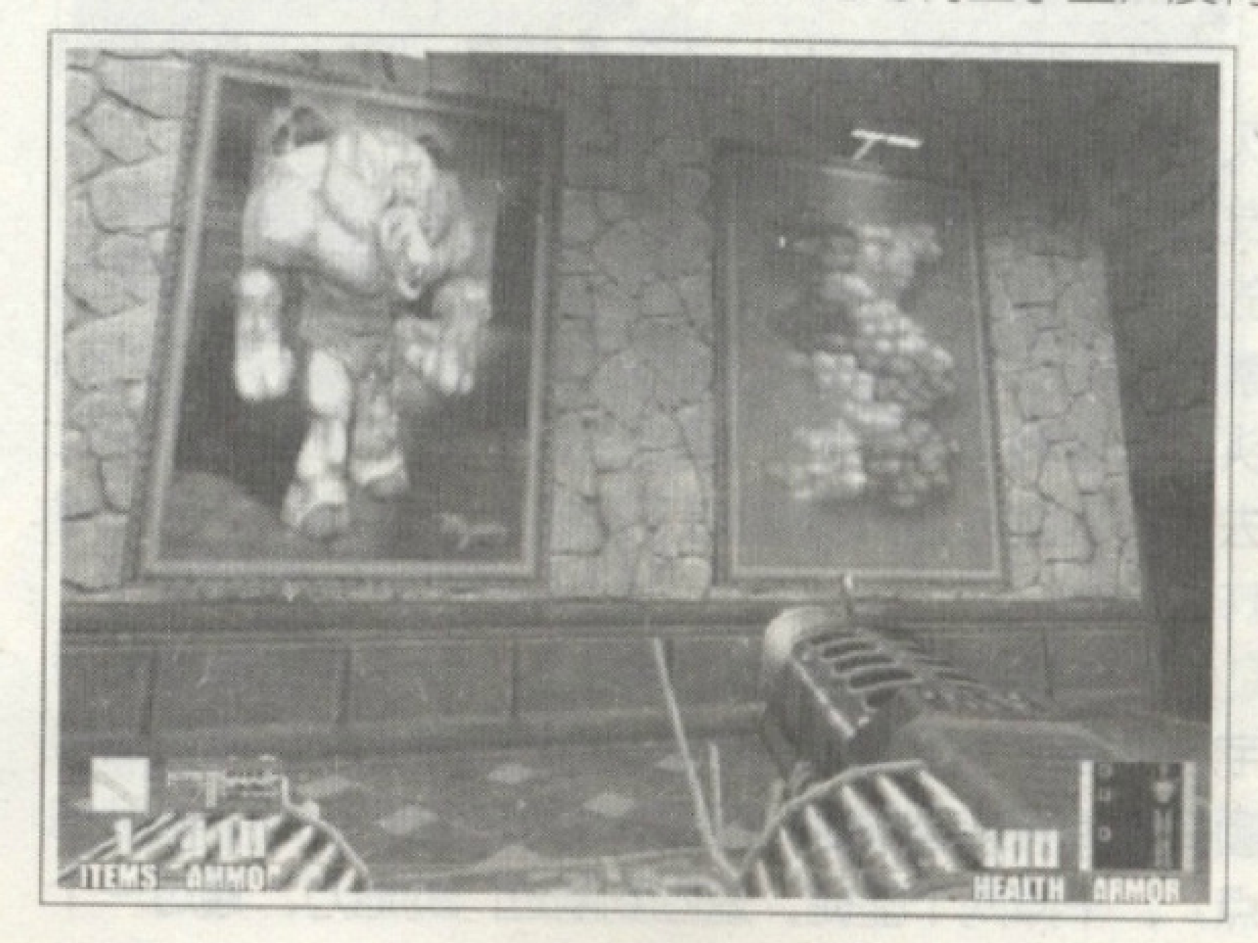
ANTONIO MANCINI（安东尼奥·曼司尼），独眼毒品贩子。据不可靠情报说，大部分U4从他手中流出。曾经多次被捕，但由于官员受贿或证据不足，均被当庭释放。

ELEXIS SINCLAIRE（爱丽科西·辛克莱尔），著名药物学家斯罗尔·辛克莱尔之女，今年的风云人物。斯罗尔曾发明了极受欢迎的新型药物“青春源泉”，从而渐渐成为辛特克（SINTEK）化工集团的首席执行官，在其引退后爱丽科西接任了他的职位。而爱丽科西·辛克莱尔绝非池中之物，不久后辛特克的股价飙升。

自由港城市银行

当布雷德还在电梯里时，杰西忽然对他说自由港城市银行遭到抢劫。劫匪挟持了一些人质，铁腕部队已经到达那里，但控制不了形势，需要他赶去援助。布雷德好久没有接到任务，这下觉得该活动活动筋骨了。可是有谁会光天化日之下抢劫这个城市里最大、防卫最严密的银行呢？连铁腕部队都罩不住，劫匪到底是些什么人？

在直升机上顺手干掉银行对面屋顶上两个放哨的，而在银行二楼还有三个火箭发射架，看来这帮劫匪的来头非同小可。好久没有动手所以开枪时有些手生，没有





完全毁掉三个火箭发射架，只好从屋顶玻璃窗直接跳入银行内部（如果在一定时间内能使部队的伤亡减到最低，则可从银行大门进入）。走出去直接上电梯到二楼，走进靠左手的门，再往里走进一个有人质的房间，消灭里面的匪徒（最好别伤到人质），又在桌上发现一



把钥匙。原路返回电梯大厅，进入另一个门，一直走到底出一个旋转门。走上阶梯，这里就是银行大门了，进门上楼进入有中央喷泉的大厅（喷泉里有个钢蹦儿，可以在电梯大厅打电话玩）。

这时布雷德看见一个头目样子的人正在大厅的柜台后发号施令，瞧见布雷德后立刻跑到里面去了，布雷德认出他就是曼司尼。跳进金色大钟下面的柜台进左边的门，用刚才捡到的钥匙开最近一个门，杀死几名匪徒救出两个人质。这里楼上的门打不开，因此用枪打碎旁边的玻璃跳进去。屋里有两台终端机，其中一台可以打开所有密码门、得到金库密码并关掉金库门口的机枪，另一台是监控各处的摄像机。到金库门口输入密码（每次新游戏的密码是随机生成的），进去见曼司尼正由一个地洞中逃走，布雷德没理会杰西的劝阻，因为没时间了，只身追入那个地洞……

废宅

原来匪徒挖了这样长的一条地道，他们应该预谋很久了。顺着地道走到尽头（路上匪徒三两个而已），才发现地上摆了一个已经开始倒计时的定时炸弹，而前后的路都堵死了，布雷德意识到这叫作“陷阱”。仔细观察四周，发现墙角的一块石头可以推动，于是推开石头，猫着腰来到隔壁，顺着墙壁上的一点点突起爬上去，进到刚才放炸弹的地下室楼上，这时炸弹刚好爆炸，好险!

上楼梯走到外面，跳到地上，原来这里是几栋废宅。进第一个门左拐，向顶上射击打落顶部。回身上楼顺一根木条走到楼顶（在圆桌的右边下去有个秘密地点），干掉两个匪徒。返回到刚进门的地方，通过一个有火的门回到地下室的楼上，顺天桥连跑带跳一直走，这时上三楼的梯子断了。利用墙壁上的突起走到对面，爬出窗外，跳到另一栋楼房的窗台上，从窗子进入楼房内部。又见几根木条横七竖八地摆着，顺着它们走到尽头，沿墙上的突起跳上三楼。再走出窗外，沿窗台走入同一层的另一扇窗子，跳到二楼踩落一块松动的木板，由此跳下去。进入一个较明亮的房间，跳入地面上的大洞过关。

建筑工地

果然不是什么寻常的银行抢劫案，这时曼司尼去见刚从直升机上下来的辛克莱尔，原来她就是曼司尼的老板，那么U4就应该是她的“杰作”了，难怪辛特克公司最近好象特别红火的样子。如果抢劫银行是受她指使的话，那她要那么多钱干什么？曼司尼向辛克莱尔说布雷德已经追过来了。辛克莱尔怪他办事不周，赏了他一个耳光。曼司尼还要辩解几句，冷不丁辛克莱尔向他注射了一管什么东西。曼司尼立刻觉得浑身火烧一样的疼痛，在辛克莱尔登上飞机后，他也连滚带爬地回到楼里。

布雷德从洞口跳下，走出房子，放下外面的一个垃圾箱顶盖，沿铁梯爬上楼顶，杀死几个匪徒后救出一名人质。从缺口处跳到对面的楼顶（轰掉这里的烟囱，跳进去有个秘密地点，有枪支弹药，冰箱里可以找到一些冰淇淋）。沿巷子走到头，下面是一个建筑工地。从钢架一级一级跳下，走进工地休息室，在桌上找到一把钥匙，里面的工头还给了一张工地蓝图。出门打开左边的铁丝门，用枪引爆燃料桶，把墙上炸出一个大洞。进洞跳下去，杀死所有顽抗的匪徒，再打开发电机照明，跳过箱子走到后面出门。

这个坑很深，举枪击落上面悬着的一块水泥板，它落下后砸断水管（别砸到自己）。坑里充满水后，进入一个大圆管子，通过它走到尽头——又有一个大坑，还有四个匪徒。爬出坑可见到一排木栅栏，有一处可以炸开。进去走到另一头，进到墙角的洞里，在里面从石头上跳上地面（救一名人质），上梯子出门。这个院子里还有一辆三轮摩托，骑上去可以开着玩。利用几块木板越过障碍，进入尽头的地铁入口，过关。

地下铁路

辛克莱尔注射的东西产生了作用，在地铁站中曼司尼的身体发生了异变——肌肉极度膨胀，皮肤爆裂，背后长出几支恶骨。失去自我意识的曼司尼变成了杀人恶魔，死亡弥漫在黑暗的地下铁道。

布雷德从地铁入口走下，没走几步，变异后的曼司尼就从暗处杀出。好不容易把它打伤，又被它撞破墙壁



逃走了。沿着曼司尼撞破的一个个墙洞走，在尽头发现地上有个方洞（中途曼司尼会再次袭击，要再次打伤它），跳下去，向前走来到一个废旧的地铁站，肃清所有敌人，上电梯走到地铁站另一边，上火车。火车开往隧道，路上曼司尼从车顶上破洞而下，吃了布雷德几发炮弹后再次逃走。到达目的地后下车，曼司尼正在这里大肆屠杀市民。经过最后的较量，布雷德终于将曼司尼消灭了（不知道你的炮弹够不够用？）。

辛特克药业工厂（1）

对曼司尼尸体的解剖化验结果表明，它体内残存着



一种特殊的化学物质，从初步分析看似乎是U4。而且化验结果还有一个令人吃惊的发现：曼司尼的性别也发生了转变，成雌性的了，也就是说它的基因发生了变化。看来U4的危险性比想象的大得多。这一切既然跟辛克莱尔有关，就必须到她的药业工厂探个究竟。杰西能够侵入辛特克的计算机系统，布雷德要做的是找到U4的样品，只不过这次行动要十分隐秘，尽量吧。

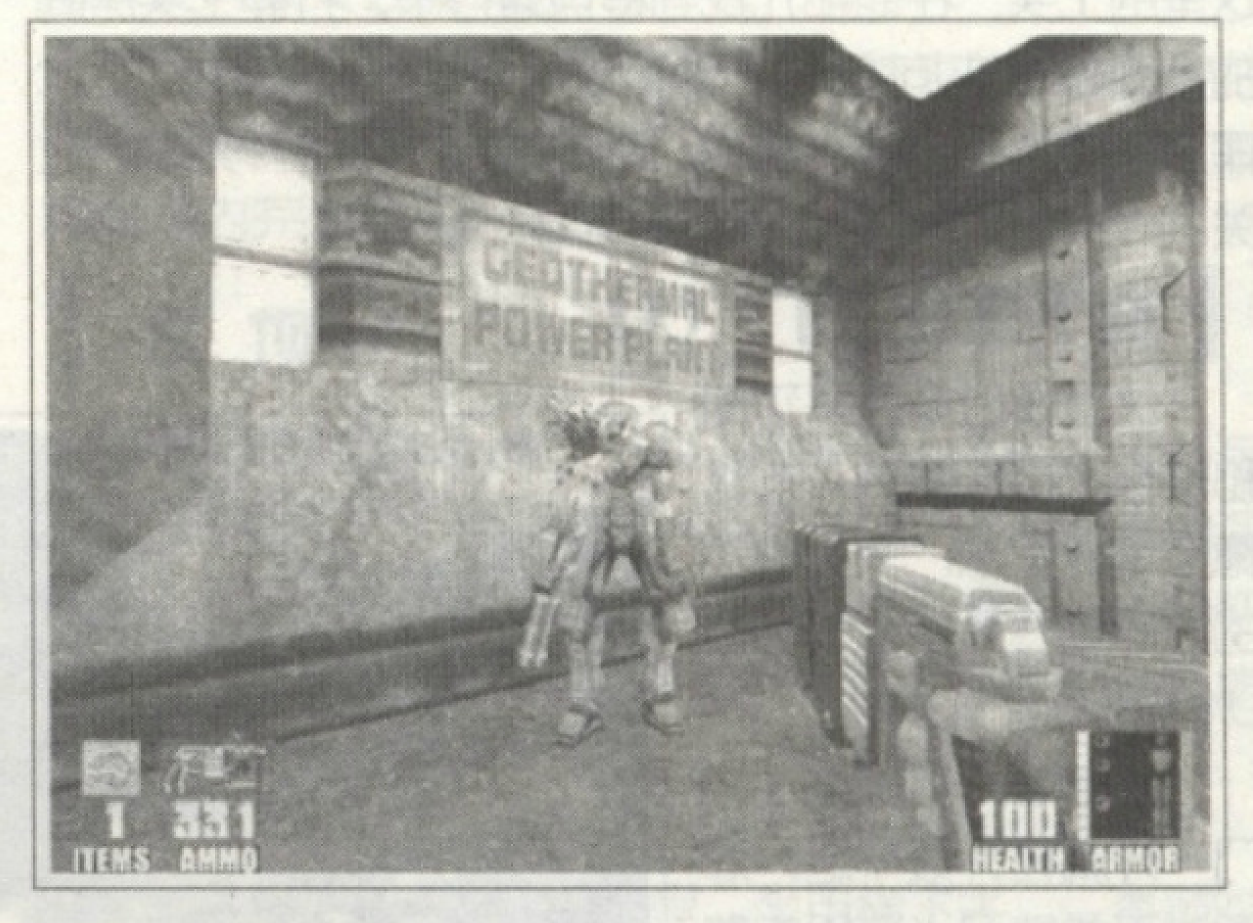
在工厂大门外埋伏（使防弹玻璃门也打开），当女职员走出来还未发觉时，布雷德一枪将她放倒（如果一击不中，她会飞快地拉响警报，这样就会有无穷无尽的机器蜘蛛和警卫出现）。蹲下走过走廊，拐向左边第一个路口再进入第一个门。里面有两个职员，用迅猛手法干掉他们，不让他们拉响警报（不然的话，他们的动作比炮弹还快）。再在里间屋子的衣橱里找到工厂的制服，还有通过大门的安全卡。蹲下回到走廊上，进入尽头的电梯，进入工厂的内部。

辛特克药业工厂（2）

电梯中布雷德换上了制服，若无其事地走出来，没人认出他是个外人。这里有很多实验室，但U4肯定不在这里，杰西说要通过通风系统。接待室角落里有个通风口，快速进入里面，这时女秘书会拉响警报。不管她，向前爬，在第一个通风口下是警卫控制室，在里面的终端上可以关掉警报。从通风管道第二个出口出去（在两个出口间有个岔道，别过去），这里有很大的通风扇叶，如果从这里跳下的话，相信会被绞成肉浆。原路返回接待室，在终端上把风扇设定为TEST模式，使风扇暂停一会儿，再迅速回到风扇处跳进去。用枪打掉小风扇叶子后爬出通风管（警报会响起），向右飞奔进入接待室对面的门。里面有两个实验室，一个也别进，只走进左边的金属门。看到一个大的搅拌器，绕过它往里走，一个穿白衣的实验员见到布雷德后飞奔而逃，跟随他到接待室，杀死他得到新的ID卡。

就在接待室里头用ID卡通过两道安全门（注意：操作不慎也会使自己受困其中！）。一直走到一个警卫控制室，通过终端关掉警报。从警卫室另一个门出去再进第二个门，发现一个蓝边的安全卡。而第三个门是U4储存控制室，在一台电脑上发现“SHANDER”字样。回到警卫室，在终端上选第三项，输入“SHANDER”，得到密码“WELLOFSOULS”，这是U4储存室的密码（有趣的是，“SHANDER”这个名字会在通关以后的字幕中出现）。在储存控制室输入密码，开启U4储存室以及一个电梯开关。出屋向前走入电梯，到达U4储存室，拿到U4样品，返回警卫控制室关掉警报。

在一实验室内找到生化扫描仪（BIOSCANNER），将U4样品放入其中扫描，杰西会将数据传下来。现在要离开了，回到有大搅拌器的地方，在墙上有个可以轰开的洞，这是工厂废水排放管道。小心地跳进去，游到尽头……



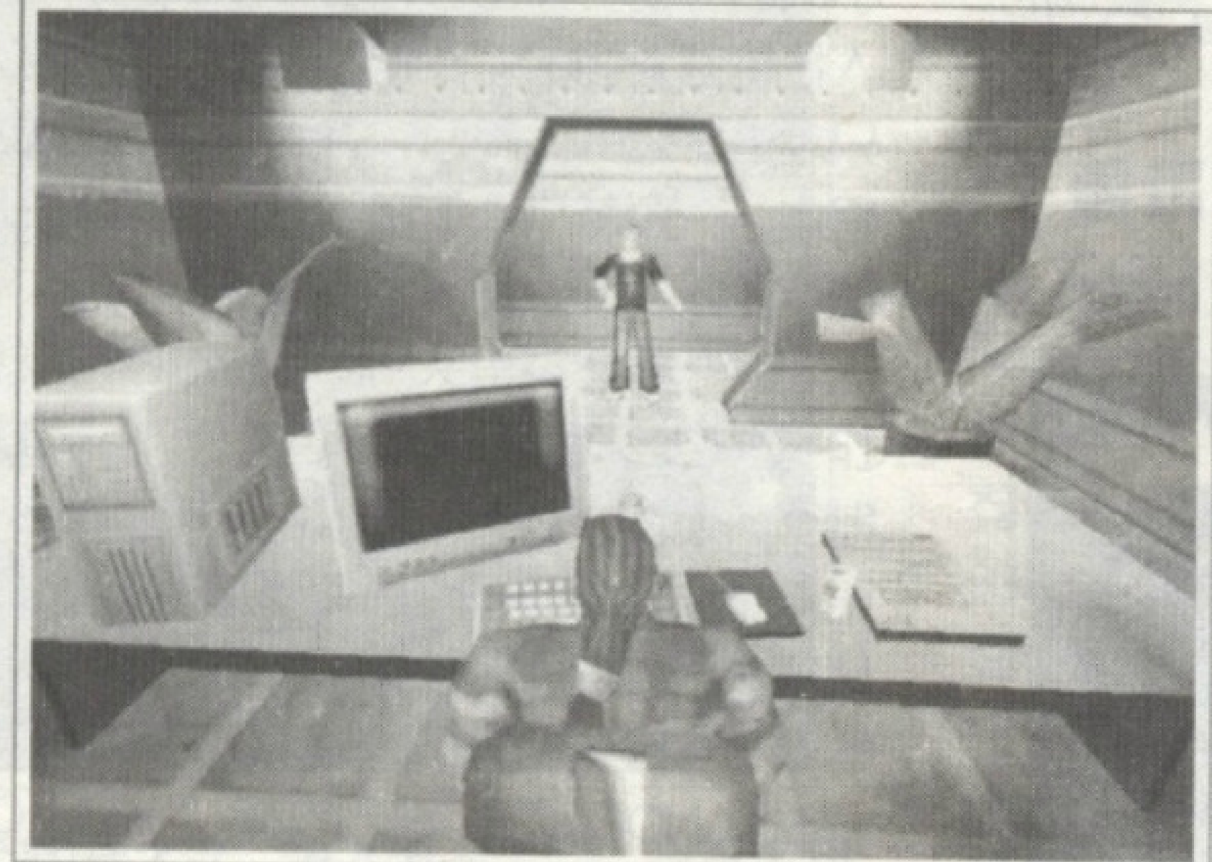
辛特克仓库（1）

布雷德游出来，顺着一架铁梯爬上地面（打开头顶的盖板），发现这里前面好象是个警卫室。没走几步，警报响起。布雷德飞快跑到左边一辆汽车那里，发现警

卫室的后门。进入警卫室，在终端上关闭警报并打开门B（一共A、B、C三个门，汽车尾部对着的就是门B）。门B的右面有个棕色小门，进去后用同样方法打开门C，进入门C左面的小门，过关。

辛特克仓库（2）

刚进门就被几个警卫包围，干掉他们后出后门，看见一辆运货叉车。坐上它向前冲，撞死三个警卫。一直冲到底，看见一道标号为“00”的门，左拐走到一座大型仓库，这里除了警卫外还有一只从未见过的红色怪物，这恐怕又是辛克莱尔的杰作。走向前右拐后进入铁丝网旁的一个小门，再上楼顺路来到一个有机械手的房间（这个房间有两架自动机枪），顺运货传送带到下一间屋子。



看见传送带旁的通风口没有？轰掉它爬进去，走到这屋子的顶梁上，再打碎玻璃跳进控制室干掉敌人，用计算机关闭自动机枪。在计算机对面打开连接这里与外界的网络，让杰西可以轻易地侵入这里的系统，再打开保险箱拿到装有重要证据的信封。出右手的门可以见到这里的工头，在他那儿找到橙色通行卡。打碎工头房间的玻璃跳下去向右走，里面是一个更大的货物装运仓库。在尽头有个绿色电梯，走进去按向下的开关后，过关。

地下生化工厂（1）

这里通往辛克莱尔的秘密生化研究基地，布雷德在电梯里想：辛克莱尔的目的到底是什么？她造U4用来干什么的？

正想着，电梯停了。门一开就往外轰一炮，炸死对面的警卫（这里的警卫大多是变异人），防止他拉警报。走进右边的门，别忘了打掉顶上的自动机枪。顺路走一段，右边有个小观察室，打碎玻璃跳入拿到一个兰色通行卡。继续走，开门后进入，发现前后都被堵死，还出来几个机器蜘蛛。从其中一个蜘蛛出来的墙洞爬进去，直接上楼进门。几挺无法被击毁的自动机枪扫射过来，布雷德向屋里急速奔跑，破坏屋子中央的生化合成机器，然后进入屋子的另一个门（这个过程会损失一些HP，但还不至于GAMEOVER）。

再向前走，进入地面上有一个极大“S”的圆形大厅，爬进右边的通风管道，一直到尽头。用枪打开盖板跳下，拐个弯到控制室（敌人火力好强！），在终端上打开所有安全门并关掉自动防卫系统。进另外一个门上楼，一直顺路走（有一个电梯，是回到开始的生化合成室前面用的），到尽头踩上地上的有光的板子，进入安全门过关。

地下生化工厂（2）

究竟辛克莱尔他们在造些什么东西，一个小小的工厂居然布置了这么多的警卫力量？经过刚才的血战，布雷德心中的疑团越来越大。杰西说希望他能将这座工厂的计算机系统与外界连上，以便于侵入和查取资料。

进门后朝前走到计算机中心，干掉警卫和自动机枪，在一台机子上让系统与外界相连，并打开所有密码门。不到一分钟，杰西已经上传了病毒到系统中。回到开始的门口，这次向右走，当进入一个车间时，布雷德不由得吃了一惊——他们正在进行人体切割！原来这里是用人类的尸体制造生化怪物的地方，必须得毁掉这个生产线。一直往里走，关上三个红色的开关就算破坏了生产线。再往里走，在二楼的窗子里辛克莱尔终于露面。

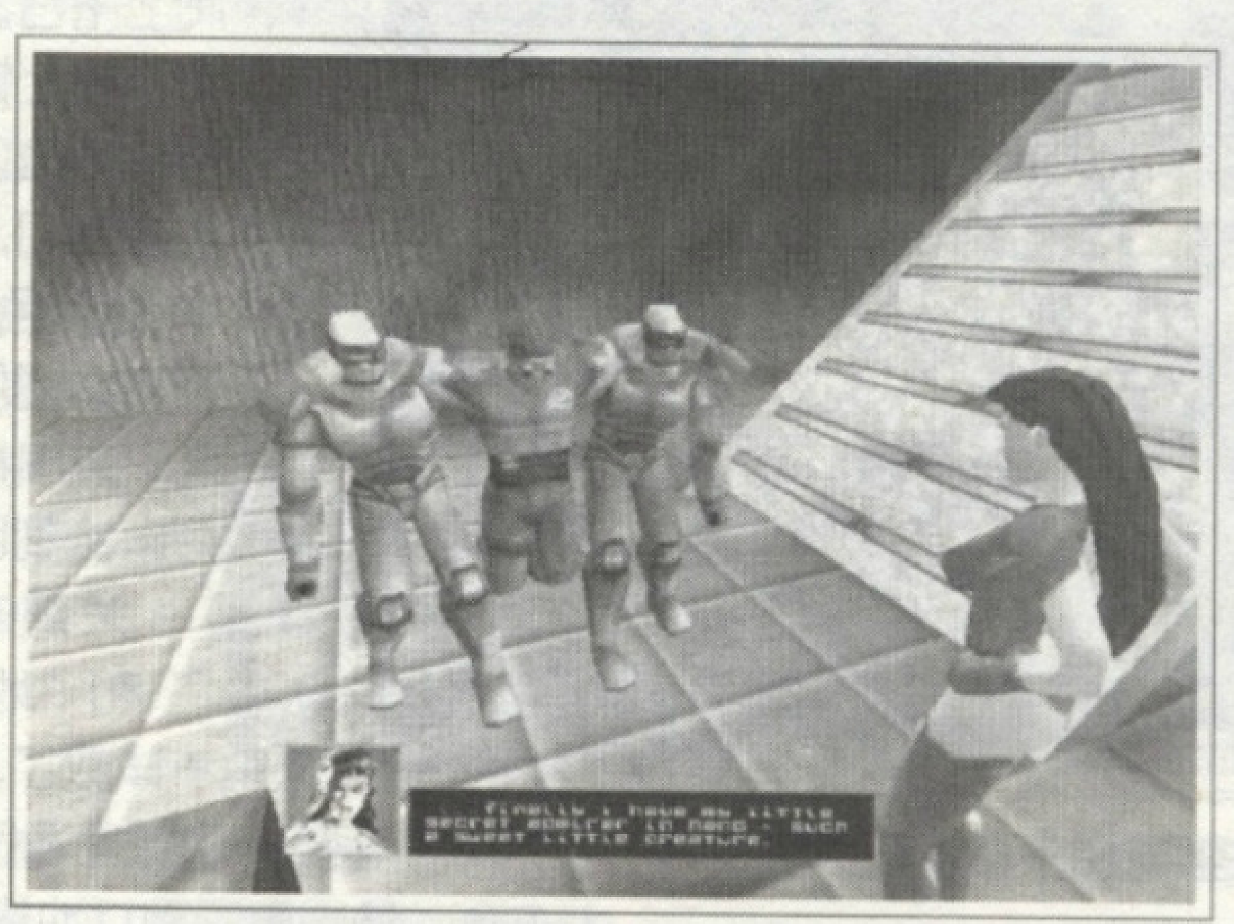
她放出两个机器人与布雷德干架，但杰西的病毒使它们出了问题，趁它们还未恢复时将它们干掉。进入蓝色的门上到二楼，在刚才辛克莱尔站着的房间里找到蓝色通行卡。走出来就回到了本关开始的地方。现在进左边的门，乘电梯来到直升机场。正好敌人的直升机刚刚离去，顶棚已关上。布雷德打碎控制室的玻璃，从铁梯上跳人，用电脑打开顶棚，杰西派一架直升机来接走了布雷德。



下水道

没逮到女魔头，布雷德很是沮丧。当他得知辛特克公司的人控制了自由港城的水坝和自来水供应系统，可能要在城市饮用水里做什么手脚时，就匆匆赶去。但所有的路都被辛特克的人把守住，看来只好从城市下水道想想办法。

轰开盖板的锁跳到里面，发现这里并不是没有敌人，而且这里的敌人还是些变异的生化人。到最下一层穿过一道铁丝门，走到尽头旋开一个厚重的铁门。继续往下跳，然后一直走，途中不要往下跳。进入有三道铁门（包括进来的门）的台子，进入右手的门，猫腰穿过横着的管道，出门过关（估计这是最简单的过关路线了）。接下来就简单了，一直顺路走，爬上爬下、开门什么的，只有一条路。在22号污水泵右边弯腰过去，跳到水里。从铁梯往上爬，进梯子旁的门一直走，再爬上三层铁梯，打开顶盖，终于又见到了天日。



水坝

马不停蹄地赶到水坝，布雷德只有一个念头——尽快阻止敌人的行动。杰西指点他要坐一辆电车到达水坝另一边的自来水厂，动作要快。

前面的车子后有个门，进去爬上楼干掉一个狙击手，得到狙击步枪等。下来进入车子尾部对着的门，出去就来到水坝上，干掉一架飞上来的直升机（天哪！）。从这个水坝的另一头下梯子，进水塔（INTAKE TOWER）拿到一块蓝色通行卡。出塔后先不上去，到左边的房子里去。用枪打掉一扇门上的锁，解救出两名人质，还得到一个绿色通行卡。这个房间里还有一扇门，进入后上到三楼，来到控制室。用电脑打开所有密码门和电车的开关。回到大坝上，可以看到三个门，进入中间那个门。走到后院再进一个绿色的门，走人电车，过关。

自来水厂（1）

危机迫在眉睫，辛克莱尔的人就快要把他们的U4混入城市的自来水系统中了。杰西说只要分别关上自来水厂的三个过滤器阀门就可以阻止自来水流入城市。

从电车出来后走出门，一直向前来到走廊里，进第一个门。右拐连续进两个门后上铁梯，进入红色控制室，在终端上关闭搅拌器。蓝色和黄色控制室与红色控制室只一门之隔，将它们里面的开关全部关上。黄色室里有个打不开的门，先不管它，到蓝色室楼下，出门看见三个过滤器，走过去关掉它们。

回到开始有汽车的地方，进入正对着汽车尾部的大门，再进到里面的门，分别杀死两个白衣人得到一把钥匙，这是黄色室那个门的钥匙。到黄色室开门，看见三个阀门。先跳下到对面，关上三个水泵，再上来关三个阀门（一定要先关水泵再关阀门，不然任务失败）。到黄色室楼下，出门在蓝色的大水罐前放空它；在红色室楼下开门（贴了红黄两色标签的门），出去用同样的动作放空红、黄两个水罐，过关。

自来水厂（2）

布雷德刚把过滤器处理好，杰西传来坏消息：辛特克反锁了水厂的底层，要直接将剩下的U4倒人城市的人水口。

这一关很简单：一直朝前走下楼到底层，关掉闪红光的灯下的阀门即可，前后共六个。但这一关又不简单，不仅有时间限制，而且仅有的一个敌人是个老怪级的，非常难打。还记得游戏广告画上的那个大头上长了个小头的怪物吗，就是它！它的弱点是那个小头——对准小头一阵扫射，没多久就可以使大头失去战斗力。

如果超过了时间才完成任务，辛特克的人就已经把U4倒人城市的水库中去了，进入“水坝”；如果在规定时间内完成任务，即进入“海上钻井平台”。

水 坝

布雷德的动作稍慢了一点，辛特克公司的人已经污染了城市的水库。现在只有一个办法了：关掉水库的涡轮机。只有九分钟时间（实际上还没那么多），九分钟后含有U4的毒水将流人城市自来水管，那时又有谁能收拾残局？

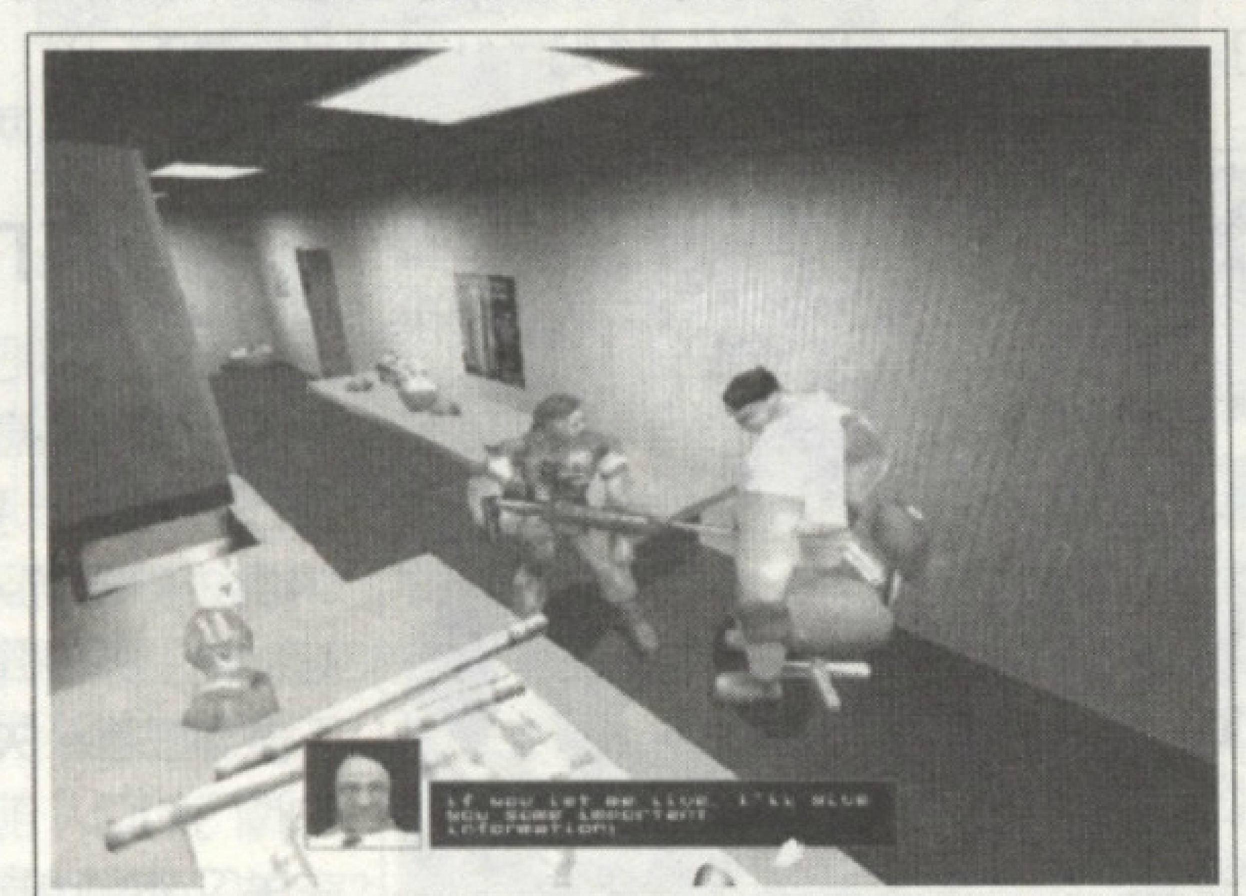
这关只要一个“快”字。出门通过前面的小房子，走到水坝上。进入左边的门里，坐电梯下去，一直顺路走（旁边有个密码门，先不要管它，走廊里敌人相当多）。出门在露天平台的一个桌子上发现橙色通行卡，回到密码门前打开它，这里是涡轮机房，只有三五个敌人。跳下去关上两个绿色开关，过关。



海上钻井平台

杰西的坏消息一个接一个：辛克莱尔污染水源未遂后，又到某个军事基地偷了颗核弹出来（老套！），并把核弹运到辛特克公司的一个海上钻井平台上，找平台工头基尔做她的后卫阻拦布雷德。她是不是疯了？难道要在钻井平台上发射核弹？这核弹又是来对付谁的？

在汽艇上绕平台一周，干掉最外围的敌人。停好汽艇后，爬上铁梯进右手的门。然后一直顺路走，中间爬一次梯子，来到一间有两个大风扇的房间。进对面的门，再上梯来到有一个汽锤和两个带火风扇的房间。角落里有门可出，但被铁丝网挡着。看见铁丝网前面的汽锤没有？趁它砸上砸下的间隙跳到它后面，利用管子跳到铁丝网后，出两次门来到平台的露天处。往右进门上电梯，左转出门见到直升机平台。左边还有个门，进去坐电梯下楼，过关。



水下通道（1）

杰西的情报并不准确，这个钻井平台其实是辛特克公司的一个巨大的水下运输系统。他们要把东西运到哪儿去呢？

出电梯在这个房间里的一台电脑上打开货物出口的门，并指挥船只来装货（屏幕上只有这两个选项）。电脑前的地板分开，出现海水。跳下去（别忘了使用呼吸装置），经过蓝框门，游进其右边的红框入口，然后一直游到尽头（只有一条路），冒头上岸。在柜子里找到蓝色通行卡。开柜子对面的门，走出来就回到了刚开始的地方。再跳下去跟着水下货船游，这里有些敌人的蛙人。一直到一道激光门前，船可以穿过，布雷德可不行。激光门右面有个入口，一直游进去，冒头上岸。轰掉玻璃窗上的管道，进窗左边的门，到控制室打开激光门，并拿到绿色通行卡。回到激光门前与一艘船一起通过它，然后尾随船来到一个更深的井里，过关。

水下通道（2）

这是哪里，谁也不知道。从井里出来，可以看见头顶上微弱的光，看来是水下五六十米（有好几个大气压呢）。继续往下游，通过几条暗道，布雷德有些头晕了。但当他看见一处水下灯光时，立刻打起精神。果然马上又见到一艘水下货船，尾随它来到尽头，过关。这一关没什么好多说的，除了水中隐藏着的极其凶猛的鱼怪。

暗藏的码头

布雷德上岸以后发现自己在一座小岛上，他必须和杰西取得联系，要不然什么也做不了。与此同时，辛克莱尔召集她的手下要竭力阻拦布雷德；而且她偷的核弹要运往凤凰谷基地，这也与U4有关？

尾随这艘货船到有伸人水下铁梯的池子，爬上平台。沿右边的运货轨道到另一个平台，爬上铁梯拿到黄色通行卡并暂时关闭自动机枪。回到开始上岸的地方，再到左边去开门，走一段来到一个控制室，途中拿到蓝色卡。再回到右边的轨道尽头，开密码门后过关。

这一关不按上面的做法，通过水下活动也可以达到目的，只不过较难描叙。而且这一关还有分支，即“地热电厂（1）”和“地热电厂（2）”，限于篇幅这里不详叙了，不过给个提示：“地热电厂（1）”里的一块黄色通行卡要到“地热电厂（2）”中去拿，然后再回到“地热电厂（1）”中去开门，这两关其实是一关。若是打过地热电厂这两关，那么后面的“第五号水下货物入口”和“丛林通道（2）”就无法出现，因为岩浆取代了那两棵椰子树下的水坑，而且在“丛林通道（1）”中的场景也会有一些差别。把“暗藏的码头”这一关多打几次吧，会有收获的。

第五号水下货物入口

布雷德已经深入了辛克莱尔的秘密基地，同时跟杰西也联系上了。他迫不及待地要揭开这个谜，可是这似乎太复杂了……

进门左拐关上自动机枪，进人地面是两块玻璃的房子，毁掉屋顶上的计算机，打碎地板上的玻璃跳下去。进有旋纽的铁门，走到头，在终端上拿到蓝色通行卡，其右面是可以打开的门。出去沿轨道走出门，坐升降梯上楼，进左边有纽铁门后，上铁梯走到T形的房间。进左边的门，不要下楼，走到头拿到橙色通行卡。

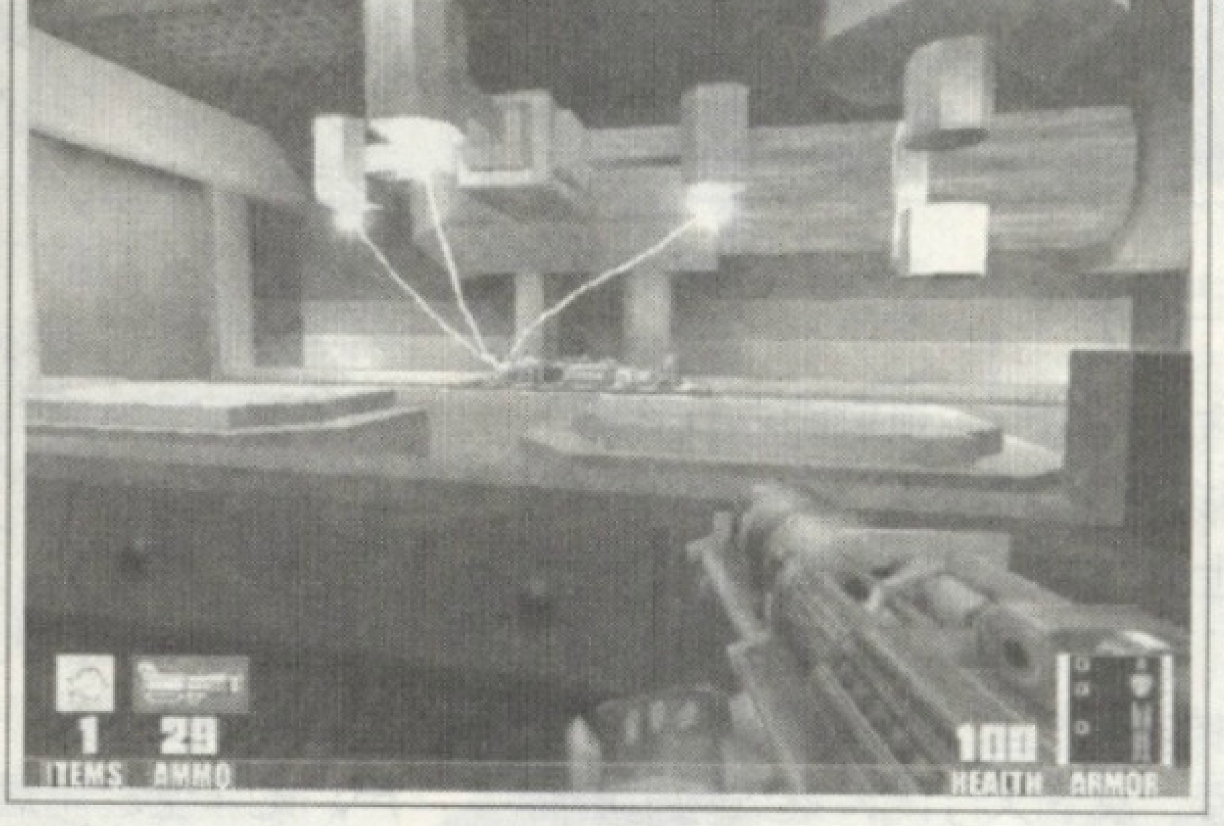
回到途中的T形房间，进刚才没进的门，可以看见一枚待发射的火箭，可能是用来运载核弹的。退出来回到升降梯隔壁的房子，走人铁梯右面的门，过关。



丛林通道（1）

出门一看，布雷德发现自己已经在一个洞窟里，尽管四周都有瀑布，但还是觉得空气很炎热。再想起岛上那么多的货船，辛克莱尔在这里是不是有个什么仓库之类的。杰西说要找到两个辛特克哨所的位置，编号分别是伽马和贝塔。

上右边的铁梯，上去进门再出去，遇到几个象变异曼司尼一样的怪兽。消灭它们，在对面墙凹处打开一个"OK"的开关放下铁梯，爬上去找到伽马哨所。下来出另外一个门，干掉一挺自动机枪和"曼司尼"，沿悬崖绝壁上的突起走到有两棵椰子树的台子上，杀死两个狙击手，出门就是被重兵守卫的贝塔哨所。进到站里，再走人哨所对面的门过关，进人"山道"。



若这一关只找到伽马哨所但没有找到贝塔哨所，在前面也没有破坏辛特克的地热电厂，并且掉到了悬崖（两棵椰子树的悬崖）下的水坑里，则进人"丛林通道（2）"。

丛林通道（2）

既然掉下了悬崖，没办法，布雷德还是要回到贝塔哨所的。待水流稍缓，上岛来。打断一棵树作桥走到对面，然后一直顺路走。这一路有各种怪物、滚石、倒树、断桥、"连跳"才能越过的水面等等，布雷德心里纳闷儿：我是不是在扮演男子版《古墓丽影》？

尽头是有探照灯和天桥的地方，在白色柱子后的山崖上有个山洞，进入后以分散在岩浆池上的石块为落脚点，跳到对岸，爬上铁梯，上楼进门，经过天桥到对面，进门通过房子。山崖对面就是贝塔哨所，需要有技巧的跳跃才能到达。然后跳到洞里正好回到"丛林通道（1）"的贝塔哨所前面。干掉敌人，按上一关的方法过关。

山道

终于穿过了噩梦般的丛林，布雷德现在面临一个新的问题：前面的山道布满了敌人，怎么通过呢？

这一关很好玩，真的！出门即遭伏击，敌人还都是用重武器。布雷德骑上一辆摩托车，顺山道飞奔，还要飞车越过一个断裂带。由于地震，岩浆已经涌出，所以动作得快。如果没能成功飞跃，路面下也有通道。继续前行，尽头该是这里最大的哨所了。进门杀死所有敌人，上楼左拐走一段路，然后……

然后发生了最触目惊心的事情——布雷德被辛克莱尔擒获，并在基地的第57区被注射药物变成了象变异曼司尼一样的怪物，并被关在监牢里。看我们的英雄现在变成了什么样子？辛克莱尔真是毫无人性！

第57区

被变成怪物的布雷德从牢笼中挣脱出来，首先要通过三个达尔文大厅，再使自己恢复成人类。在另一只"曼司尼"打破监牢的门以后，出来左拐出门，沿铁网路面出去，就是达尔文大厅一号。不要杀那个守卫，他会打开一条通道。钻进去，里面是个小小的迷宫，杀出去上电梯（不要杀那个守卫），回到达尔文一号。再过去走一点就是达尔文二号，用同样的方法通过，只不过这次是要表演跳跃功夫。达尔文三号里面是个水坑，杀死一些鱼怪上岸，然后左拐来到一扇生锈的铁门前。进人后布雷德让墙上的架子包住自己，再让一根针头刺人体内注射解药，于是立刻就变回人类了。屋外桌上有钥匙和手枪，在注射室里打开另一扇门，走下去过关。

变异技术实验室（1）

出来跳上铁梯上去，这里是怪物的培养室。出身后的门，来到器官抽提室，见到一个认识的乞丐被当作实验品。乘电梯上楼来到外科切割室，顶上吊着的尸体身后是出口，出去过关（吊着的尸体对面栅栏里关着个"自来水厂（2）"中的老怪，只不过没有了小头后更加结实了）。

变异技术实验室（2）

出来发现一个微外科实验室，他们把人类的肢体分解，进行选择以后把"优良"的部分再拼凑起来！往前走坐电梯下楼，这是X射线扫描室。经过有五个大玻璃缸的房间，一直走到头是辛克莱尔的大厦人口。

这两关的敌人除了怪物以外就是拿电棒的守卫，不好对付。不过路线很简单，不费什么工夫就可以弄清，只是场景很血腥。

辛克莱尔大厦（1）

辛克莱尔的计划已经很明显：建立一支由变异生物组成的军队，让全世界在她的脚下颤抖，这女人的野心还真是不小！布雷德来到她的大厦前，干掉两挺自动机



枪、两个狙击手后进入大门。上楼时掉到了陷阱里，在这里的终端前关上楼梯陷阱，爬铁梯上楼，朝前走，跳下楼走到头（或下楼后右拐开门走到头），过关。



辛克莱尔大厦（2）

布雷德终于到达了大厦的里层，进书房后立刻掉下陷阱。搬动陷阱墙上的拨杆关闭陷阱，顺铁梯爬上出门，回到书房。从书房上楼一路走到有玻璃天顶的大厅里，打碎玻璃跳下楼，下面有个水坑。上岸进一小铁门内，在里面的终端上关掉3号守卫。门外旁边有铁梯，爬上去来到玻璃天顶上面。跳到大厅内，继续向里走到有两道门的房间中，进入电梯过关。

在大厦的两关中，有几个地方是要打开书架后的暗门，所以要多留意一下。

凤凰谷

此时辛克莱尔正在凤凰谷基地里向她的属下们讲叙她自己的故事：她本人就是药物和遗传学家，发现人类本身有很大的潜力可以挖掘，并以此做了一系列实验。但同行的科学家们反对她的设想，因为那种“发掘”违反伦理和自然规则。所以她就自立门户，利用她父亲留下的庞大资金建立数个基地，并发明许多改造基因的药物（U4或许也是这些药物的一种）。

出电梯后出左手的门，由此走到楼梯间，上二楼进到圆顶大厅（有火箭发射架）。这时布雷德听到“轰轰”的声音，象是从外面传来的。不一会儿，外面有一只“曼司尼”推倒墙壁（好大力气！）闯进来。干掉它走到外面，再杀死一个机枪手，在他身上找到绿色通行卡。从室外另一头的门进到一个房间，拿到黄色通行卡，这个房间连通火箭大厅和控制室（CONTROL ROOM，现在是不能打开的）。从控制室门口的楼梯上顶楼，来到会议室楼层（BALCONY），辛克莱尔正在主持开会，一见到布雷德便立刻溜走了。

听辛克莱尔说完话后，控制室的门就可以打开了。进到里面后，辛克莱尔忽然叫了声“爸爸，出来玩儿吧！”，布雷德身体一沉，就掉到陷阱里去了。

斯罗尔之阱

从这个地方的名字可以看出这里与辛克莱尔的父亲斯罗尔有关，但布雷德自己觉得倒好象是正被运往一个肉食加工厂似的。

接着就被扔到一个臭水坑里，爬上岸坐电梯下楼，这个房间里有大量的弹药可取。出门来到屋外，屋门即被封死。外面的世界很精彩——一个十米高的怪物！左上肢是巨大的圆锯，右上肢是火箭炮，还会用脚踩人。这不会就是辛克莱尔的父亲斯罗尔吧？她真是禽兽不如，连自己的父亲都不放过！

没办法，只好消灭它了。这是最后的老怪，强度当然很大。幸好这个地方够大，布雷德可以与它兜圈子。四周崖壁上有些弹药，可爬梯子上去拿。总之，布雷德一共轰了它几十炮，才将它收拾掉。可怜斯罗尔一生发明了无数救人济世的良药，竟落得个如此下场！

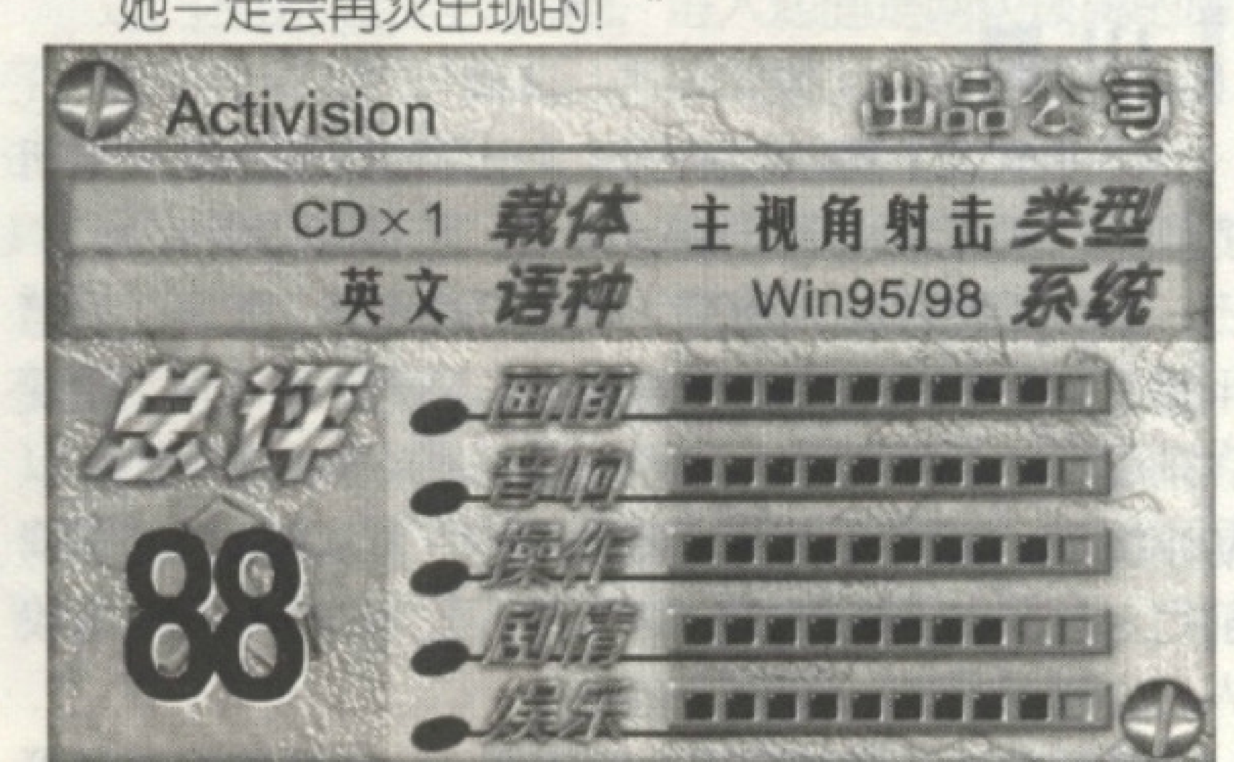
尾声

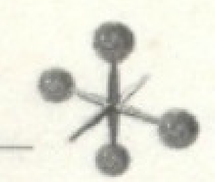
布雷德来到火箭发射控制室，开门看见前面的仪器台。当他正要按下系统电源开关时听到了辛克莱尔的笑声，她正坐在角落的椅子上。辛克莱尔与布雷德说了几句话后突然按下椅子上的分子传送开关，而布雷德则立即扣动扳机。就在子弹飞到她面前时，辛克莱尔的身体恰好被分解为分子并通过管道传走了，共分成四个部分送入火箭，可能是想期待日后重新组合。火箭升空后分成四部分往四个方向飞去，杰西的雷达上很快失去了目标……辛克莱尔失踪了！

下面是布雷德回到总部后写的备忘录中的一部分：

“……在热带岛屿上，总部已派人去辛克莱尔的秘密基地做善后工作。仓库里残余的U4已全部销毁，核弹移交军方。所有辛特克的职员都暂时被逮捕，辛克莱尔的人体组装工厂也立刻封闭后炸毁。今后我将全力调查失踪的辛克莱尔，我一定会找到她！

她一定会再次出现的！”





《恋爱物语》系列谈

LIAN AI WU YU XI LEI TAN

广东 李捷

自从《心跳回忆》和《美少女梦工场》风靡全球后，这种模拟养成的游戏便开始得到人们的关注，同类游戏亦发展得如雨后春笋，如《卒业》、《诞生》、《明星志愿》等等。富士通（Fujitsu）首次推出的游戏《恋爱物语》（Eberouge）就是这样一个作品。

日本的游戏一向以画面细致精美著称，《恋爱物语》当然没有例外！它的不亚于3D游戏的高解像画面正是一个很大的卖点，漂亮的女孩就当然少不了啦！《恋爱物语》曾经被移植到各种机种上，在日本已经发展成跨媒体的大作，以精细的画面和优美的音乐著称。每个游戏均包括数首CD音乐，甚至包括由真人演唱的歌曲！

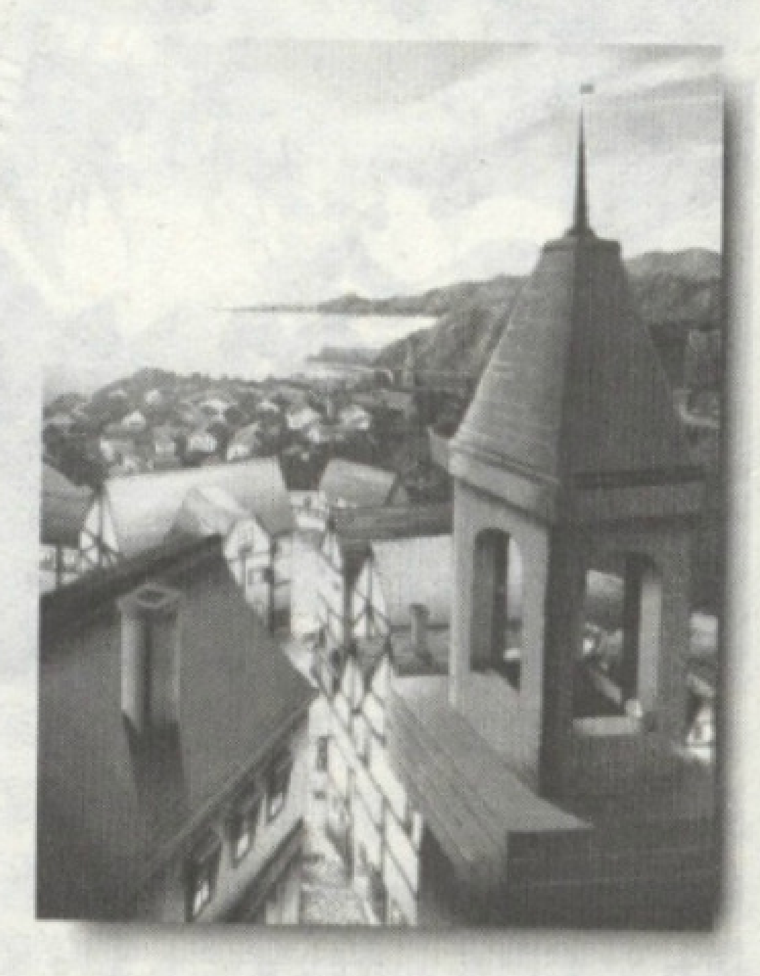
游戏中的动画成份不多，只用作交代角色的学习过程。至于剧情方面，则用静态画面演绎。不要以为这会令游戏失色，当你发觉每个画面都经过精心编排，加上以“镜头”移动而“焦点”转变以带出剧情时，你便会明白为何游戏设计师会舍弃动画而选用高解像的图画。人物方面由著名动画人物设计师北爪宏幸担当，故作品有极强的动画色彩，而人物亦有北爪宏幸独有的硬朗美感及时代感，与竹井正树笔下生动活泼瑰丽的角色比较，又是另一番风味。





在超越时空的宇宙彼方，存在着一个称为“瓦尔大地”(Worland Series)的世界。游戏的舞台是在瓦尔大地的3个国家中的“柯达罗拉王国”。既是考古学者又是瓦尔大地的历史学者札克歇氏，在解读发掘物及探求历史与神话的关系时发现不久的将来在瓦尔大地上将会面临某种危机。在神话“Eberouge”记载着：瓦尔大地在很久以前面临同样的危机状况时，女神以不可思议的力量拯救了这块大地。

原本是贵族出身的札克歇氏，以这个神话为根据，在自家广大的庄园中，创设了学园，希望能培育“创造魔法”的学员来拯救瓦尔大地。但是，那希望却无法顺利地实现。到第6间学园为止都只招收柯达罗拉国家的孩子们为学徒，但却无法培育出优秀的创造魔法的小孩。为了解决这个状况，札克歇氏又创设了第7间学园特里费兹校。玩家所扮演的就是刚进人学院的一名新生，在学校中学习不同的魔法技术、结识不同的朋友。



游戏开始时需要输入自己的姓名和出生日期，后做一点心理测验以决定主角的性格。游戏分两段：9至10岁及14



岁至17岁。两段时期的学习课程相同，玩家每星期要编排自己每日要上的课程，课程种类有武术、课外活动、理系、文系、艺术、创造魔法、治疗魔法和武术魔法八种，当然主角可以休息和搜索。玩家除了要编排每



日要上的课程之外，还要与佳人约会，为心仪的对象解决日常问题，与又是同窗又是情敌的朋友比赛，中间还要应付考试，就算是假日也得找心仪的对象谈天、送花。



《恋爱物语》第一阶段为玩家在学院学习的少年时期，当完成第一阶段课程后玩家可以选择7所学院之一作个别学科的深造；在第二阶段玩家会回到原来的学院，开始青年时期的学习，同学的相貌都成熟了，所有人都开始踏入青年阶段。

《恋爱物语——魔法学园》的剧情取自《恋爱物语》的第二阶段，可视为《恋爱物语》的特别版。一代的主要人物都再次登场，并增加大量新图片和新事件。

游戏最后以毕业典礼为完结，在毕业典礼之前一周，喜欢你的一位女孩便会要你表态，当然，你一旦表态，毕业典礼便正式开始，而结局及你的将来亦受你的修为和所选之爱人而定。

1999年初，富士通又发布了该系列的最新作品《恋



爱物语II》。故事延续一代的情节，以一代主角的弟弟为主角，还是在这个学院学习以拯救世界。在一代中出现的诸多女性也会登场，比如娜依秀就会以老师的身份出现。

《恋爱物语》不是一个一般的恋爱养成游戏，游戏的目的不光是为了人物的培育或达到某项目的，最重要的是它很着重人与人之间的相处关系。游戏的每一件小



事你都要作出认真的决定，这个决定可能会讨人欢喜，也可能会伤别人的心，每个选项都有可能导致不同的结局！比如游戏刚开始是你要参加社团，参加社团除了能增加某些特定属性外，也是与朋友建立关系的途径，象加入历史社便能常看见娜依秀，这直接关系到你最后能



否跟娜依秀在一起！至于能否拯救瓦尔大地，便要依靠玩家自己的修为和所选择的爱人了。

人物介绍



娜依秀

主人公的室友，个性温和，喜怒哀乐总是清楚表现于脸上，是个相当具行动力的人。要想取得创造魔法的话，她是不可缺少的人物。

优罗丝

喜欢小动物。胆子很小，一有秘密便会陷入自己的世界烦闷着。



玛莉雁

动作装得很幽雅，但颇为冒失，嫉妒心重。由于自觉蛮有魅力，所以喜欢人奉承，而其心情亦会变好。



爱尔丝

个性傲慢，由于家庭环境复杂，造成她爱和别人唱反调，而且不太相信别人。

佳丝蒂

拘泥于名门及礼仪，态度高傲，但又怕寂寞。她个人成绩优秀，想亲近必先提高自己的能力才行。

菲尔婷

生性温和、表面微弱，但内心坚强。若送她特定的礼物，她必定回礼。

茉莉兹

性格诚实而开朗，不太有责任感。但人际关系及情报收集力优越，可从她那里得到其他女孩子的情报。

玲蒂儿

说起话来像男孩子，坏脾气。这时如果收到礼物的话心情会马上变好。

米罗

成绩优秀，性格爽朗，但对魔法不拿手，故对魔法能力高的人相当尊敬。最不喜欢优柔寡断的人。

鹤莲

性格变化无常，故较难交往。她在艺术方面相当拿手，但学习时间外常带给人困扰。



弗罗丝

好奇心旺盛，喜欢人有问题找她商量，但对于小个子有一种变态心理。



梦开始的地方
——星球大战前传 I

大狐狸工作室 杰迪

幼年的我们总是对自己可望而不可及的宇宙充满幻想，幻想着在那浩瀚的星际中所发生的一段段传奇。而以此为背景的文学作品也应运而生，太空是无限的，人类的幻想也是无际的。由享誉全球的电影导演乔治·卢卡斯自编自导的《星球大战》（STAR WARS）系列的电影可以说是科幻电影的神来之笔，这著名的三部曲（星球大战、银河帝国的反击，杰迪归来）20年来一直被人们奉为极品，



享有极高的声誉。在全世界培养出了许许多多的“星战”迷。由于在《星球大战》系列的电影中大量运用了由计算机制作的画面，使得由该片导演乔治·卢卡斯亲自挂帅的LucasArts在开发同类型的电脑游戏上更显得驾轻就熟。随着《星球大战》系列的游戏最近几年在人们心目中的日益根深蒂固，大作不断推出。LucasArts也成为了“星战”迷们去亲身体验电影中那些太空英雄们传奇生涯的神圣殿堂。

相信喜欢《星球大战》系列的玩家对LucasArts的游戏都不会陌生，比如《杰迪骑士》、《X战机vs钛战机》以及近期发行的《流氓中队》和《同盟铁翼》等游戏在给我们展示了浩瀚广阔的太空的同时，也给我们提供了一个感受驾驶那些电影中才有的未来太空战机鏖斗的场所。无论是从战斗场景还是操作画面上来看都给了我们非常宏大的感觉。深邃的宇宙，英勇的战机，漫天充斥着交错的能量激光束，被击毁的战机所迸发出的气化效果宛如一朵绚丽的死亡之花，让人似乎忘记了这令人目眩的背面却是代表着生命的毁灭。也许，未来的太空绞杀正是如此，虽然我们并不希望在这引起我们无限遐思的太空中发生即使是如古龙小说《孔雀翎》一般的“辉煌的毁灭”。但在游戏中这总比那些血肉横飞，鬼哭狼号的赤裸裸的描写多了一分浪漫，多了一分恬静。

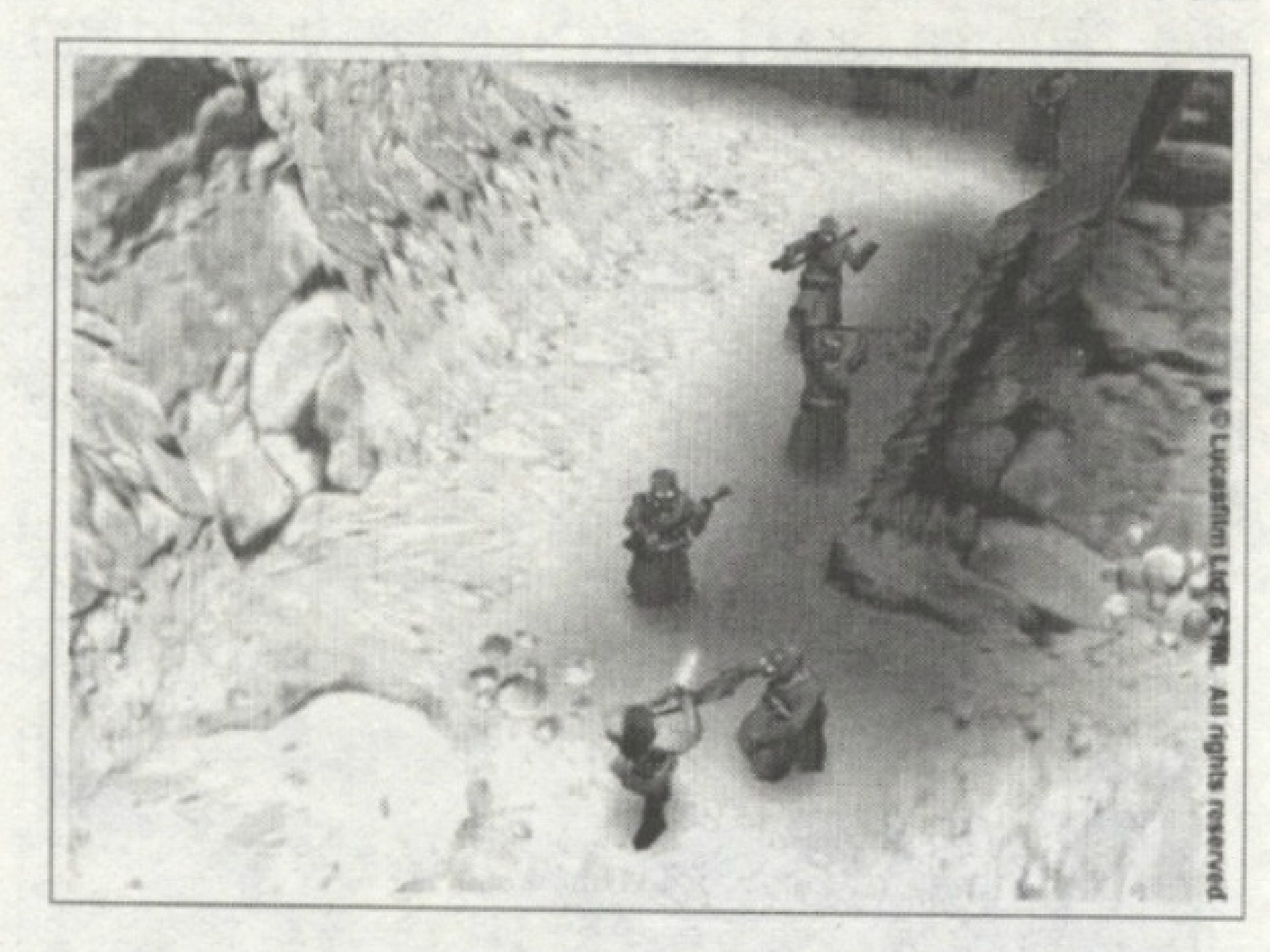
今年，“星球大战之父”乔治·卢卡斯经过多年的构思酝酿及筹划拍摄将推出《星球大战前传》三部曲的第一部《幻影威胁》（STAR WARS: EPISODE I——THE PHANIOM MENACE）。还记得《帝国反击战》的主角天行者卢克（Luke Skywalker）吗？《幻影威胁》交待的是卢克的父亲阿纳金（Anakin Skywalker）的故事，要不怎么叫“星球大战前传呢！这个幼时的阿纳金渴望成为一名匡扶正义、捍卫同盟的杰迪骑士，但因为种种原因却被后来的帝国皇帝引向了杰迪骑士发挥其超人行为的“力”的黑暗面，变成了邪恶的化身——拥有强大“力”的黑衣勋爵。同时，影片还介绍了一些在后来还出现的前辈人物的事迹，包括科诺比以及卢克的师傅犹达（就是那个大耳朵的小绿人）。LucasArts为了配合电影的上映，将在首映后两天推出冒险类游戏《幻影威胁》以及赛车类游戏《星球大战前传——竞速者》。



《幻影威胁》和《竞速者》依然保持了LucasArts所制作的游戏的一贯优点，大场面的制作使改进过的引擎作出的光影效果十分出色，在地形和建筑的刻划上也相当细腻。不过人物造型的棱角还是稍嫌多了些，因为主角造型都是从电影中真人取得，所以大家可以比较一下到底像不像。

ANAKIN SKYWALKER

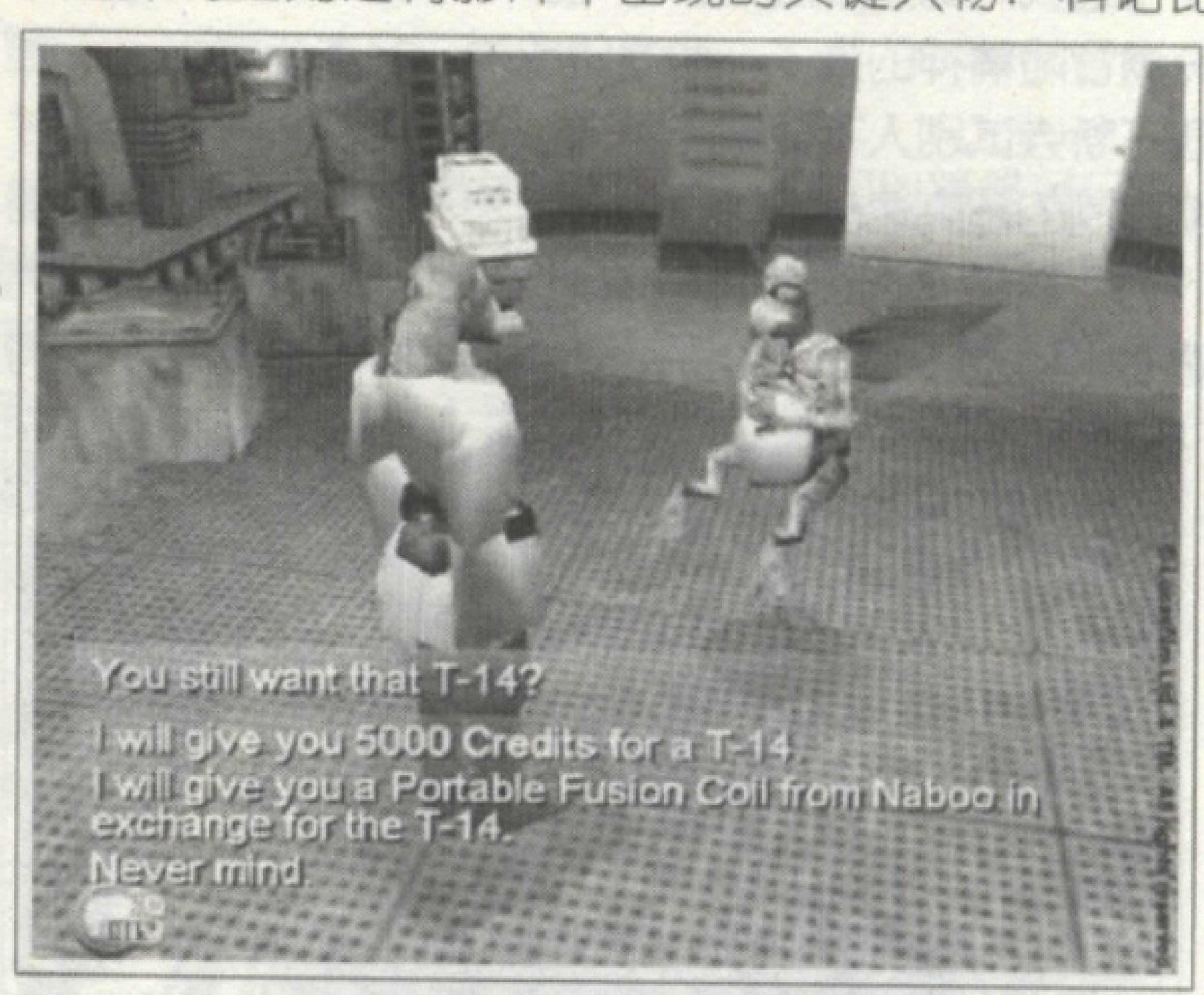
与往日的太空缠斗不同，这次LucasArts把《幻影威胁》设计成类型很杂的游戏，在玩法上看很像《古墓丽影》，通过不断的冒险解决谜题或完成任务。但《幻影威胁》中加入了许多对话成分，玩家可以通过选择对话的不同答案，使游戏的进程改变，游戏中的情节与电影虽有联系但绝不雷同。确切地说，电影中的故事只是游戏情节的一部分，因此随着玩家在游戏中的表现会引发出



更多故事，甚至是不同于电影的结局。开放式的游戏流程已成为时下游戏界追捧的卖点，毕竟自由开放的探险路线比较受游戏迷欢迎。因而，在游戏的某处“卡壳”的现象也越来越少。到了战斗的时候，则变回了《杰迪骑士》似的主视角射击类游戏，这样，我们又要握着激



光枪和激光剑同敌人四处拼杀！《幻影威胁》中可供玩家选择的主角还有影片中出现的关键人物：科诺比

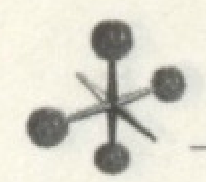


（Obi-Wan Kenobi）和他的师傅简尼（Qui-Gon Jinn），还有另两个隐藏人物女王阿米达拉（Amidala）、统帅帕纳卡（Panaka）。当选择科诺比进行游戏时，简尼就会经常出来帮助或在战斗中掩护他，直到把他培养成真正的杰迪骑士——真正的良师益友呀！游戏中，我们可不能只顾着解决某个问题而一味的去打打杀杀。因为，在游戏中遇到的每一个人物都可能对将来的进程产生影响。比如向某位平民施以援手，那这个人也许会在接下来的冒险中给玩家提供帮助；但是，如果只顾自己的利益拒绝了他求助的请求甚至与邪恶为伍干些攻击平民的勾当，那以后就当心走路吧，总之，有你后悔的一天！

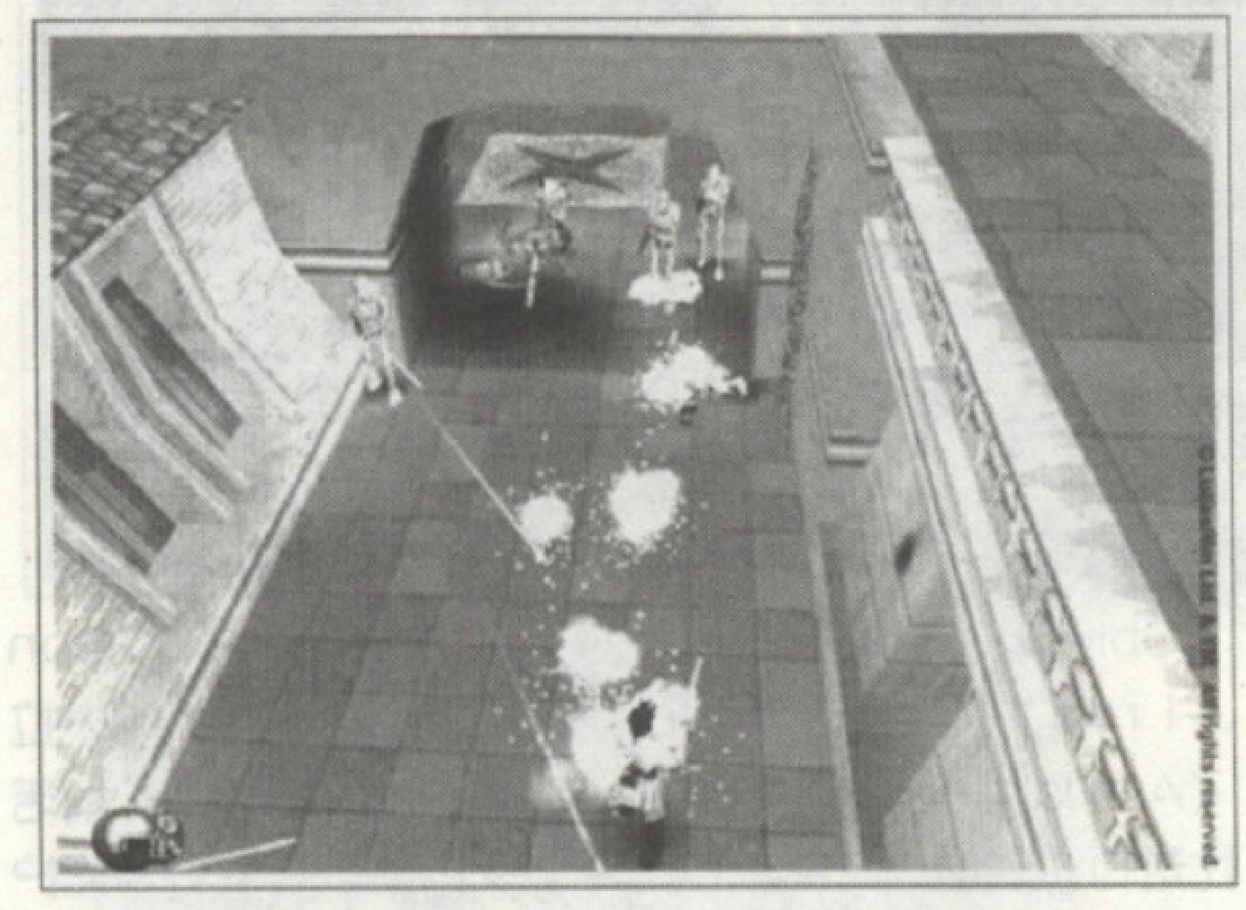


还有一点值得称道，《幻影威胁》有很多难度水平可选，大家可以根据自己的能力选择20-40个小时的游戏时间。唯一让人遗憾的是：它不支持多人的联线游戏。不过，大名鼎鼎的《古墓丽影》也不支持呀！

下面，再谈谈另一部以《星球大战前传 I》的故事为背景的竞速类游戏《竞速者》。LucasArts也许觉得仅仅以太空中战机缠斗的场面还不能向世人完全展示自己的制作水平，所以这次又将触角伸向了惊险刺激的竞技赛车，无形之中又扩展了“星战”的疆域。使广大

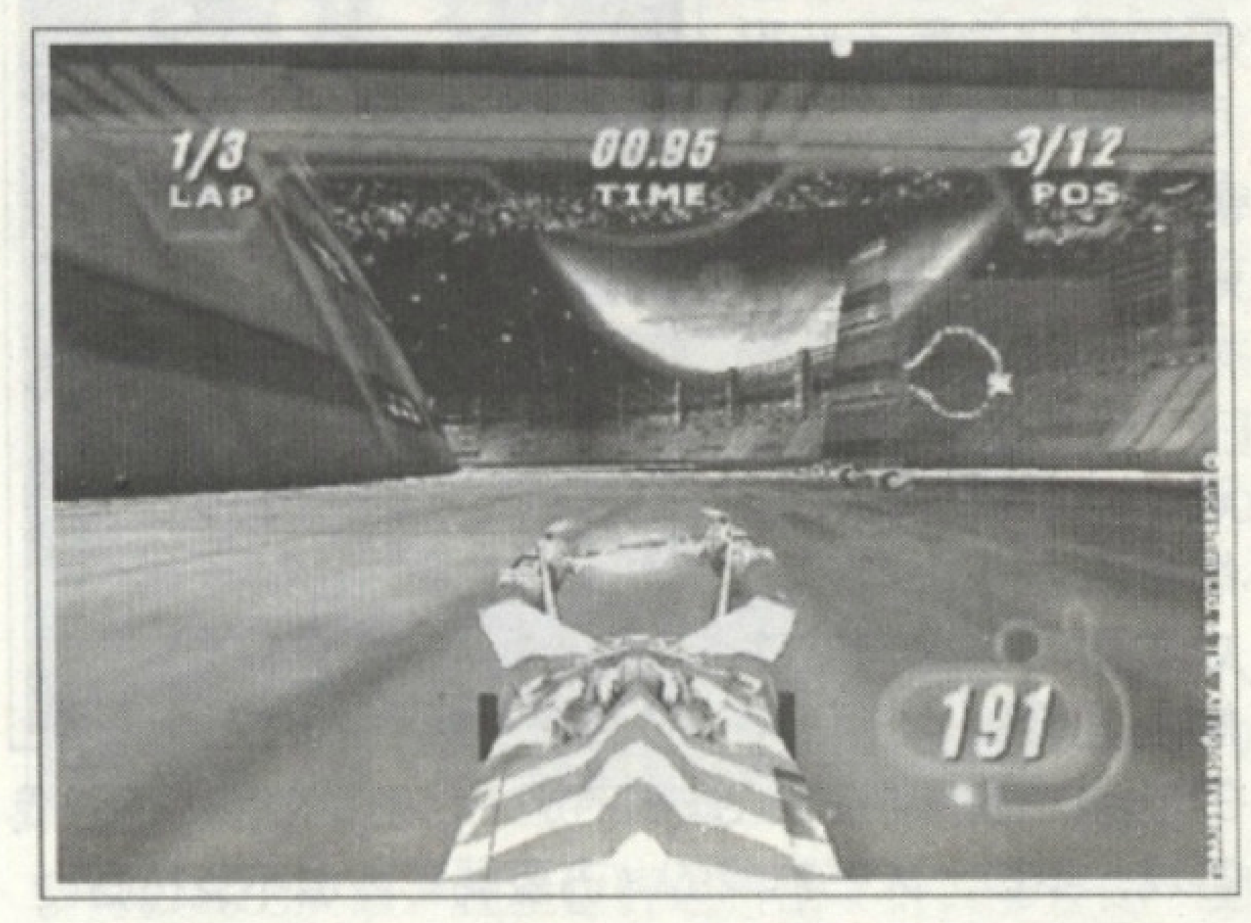


的"星战"迷们能从多角度，全方位体会《星球大战》所带给我们的无限魅力。在电影中，幼年的阿纳金是个充满冒险精神的孩子，他渴望成为一名杰迪骑士，于是他不断尝试别人不敢做的事情，包括驾驶只有机器人才能控制的超高速战车。这也是作为一个杰迪骑士去掌握"力"这种神奇能力的基本条件。LucasArts在《竞速者》游戏中为玩家提供了8个星球的21条赛道，还有

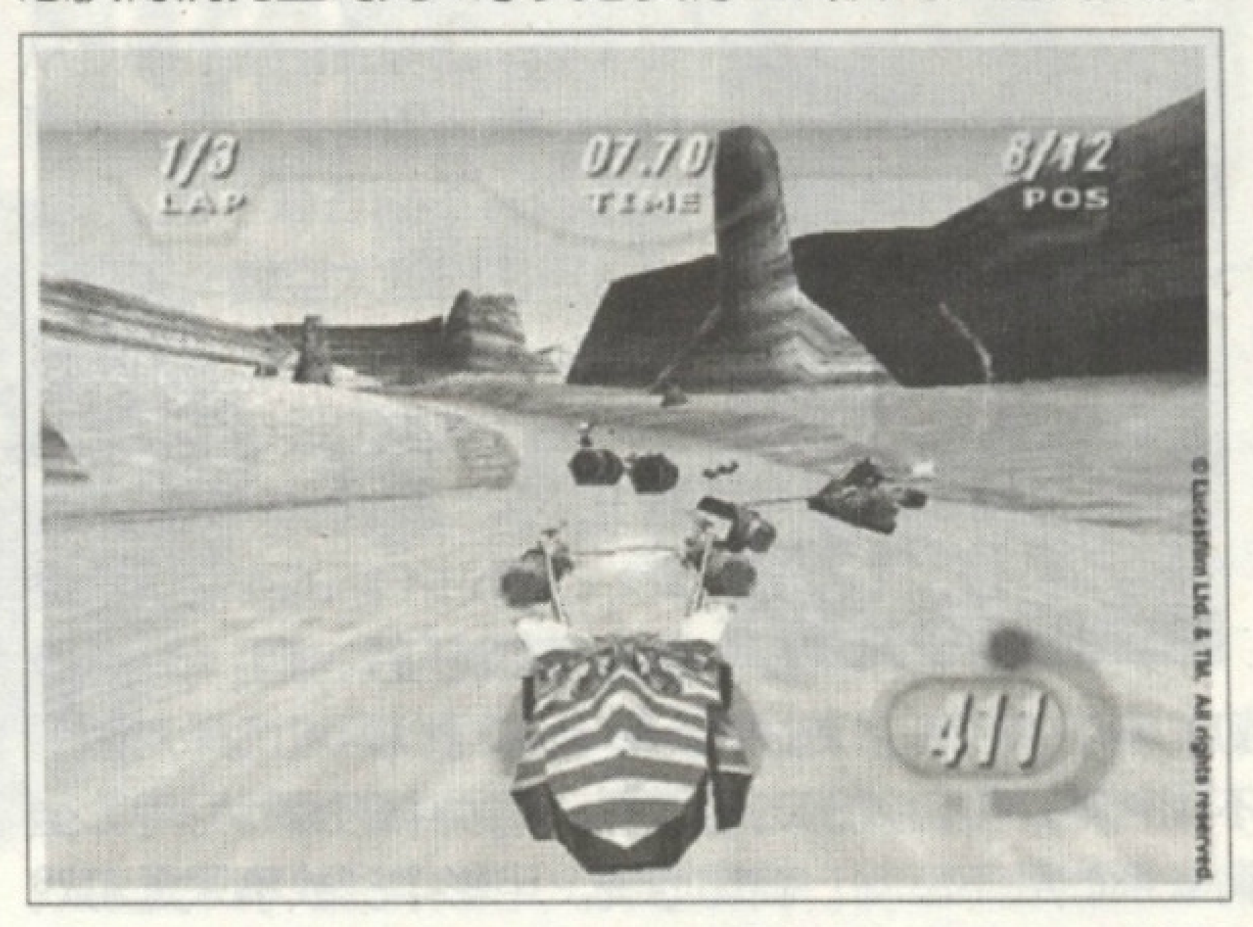


21种飞船、战车，其中许多赛道和飞船都将在电影中出现。而在每个星球上会有一个Boss级人物（外星怪物或者机器人），击败他们可以获得性能更好、外形更漂亮的战车。想把21部战车全部玩出，可不是件容易事。除了自己需要有高超的驾驶技术的同时，对手也会想方设法给玩家制造麻烦，比如从各个角度出奇不意地撞击或者往玩家战车的发动机进气口扔扳手！玩家将在这条漫漫的星际赛道上经历前所未有的挑战。

与《竞速者》比较，同样值得称道的一个游戏是



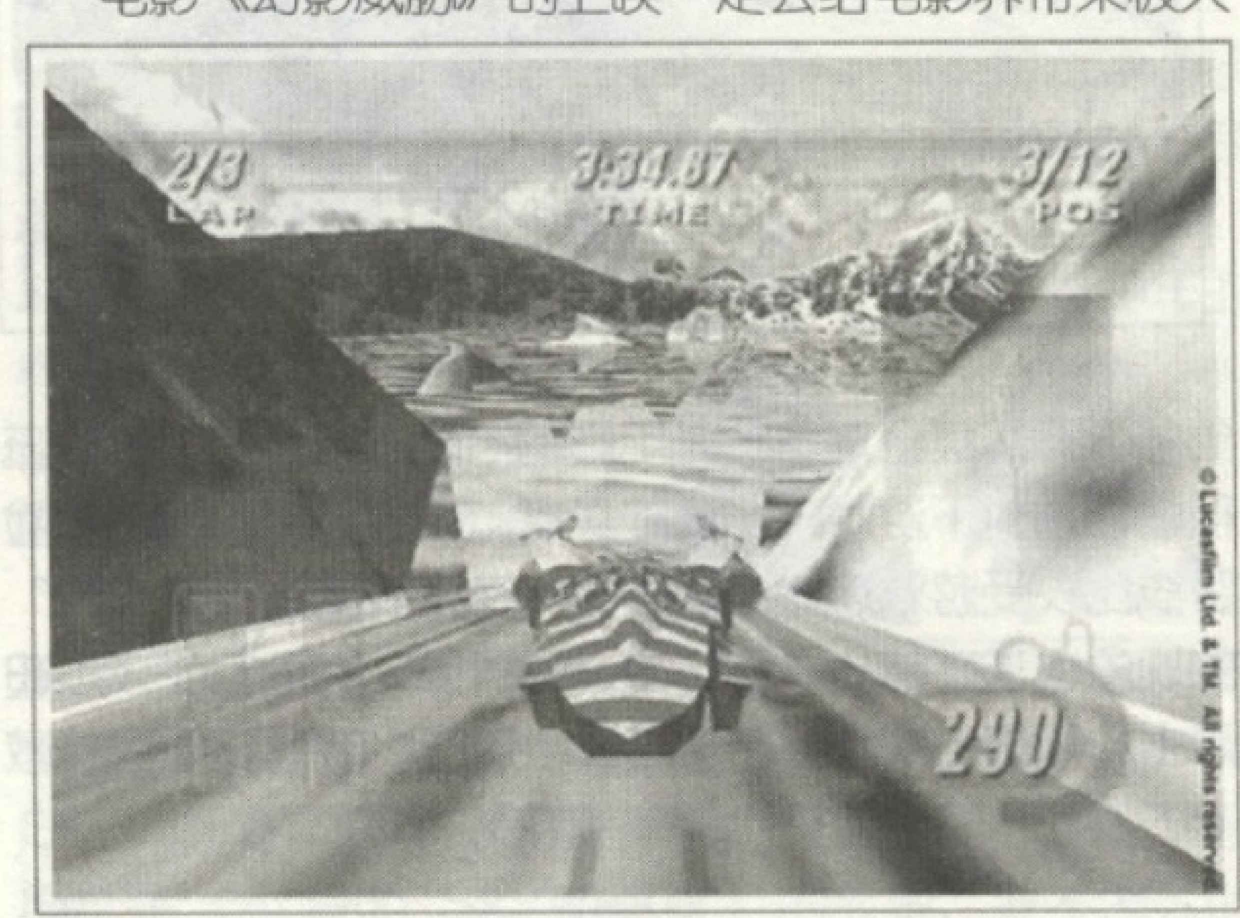
《极品飞车III》，不过《竞速者》另类的车型（应该是飞船、战车吧）却让人想起《生死赛车POD》，而瑰丽的外星场景更是给玩家一种全新的感觉。初玩《竞速者》时，大多数玩家会觉得该游戏中沙漠和雪地的景色表现比不上《极品飞车III》，但如果风驰电掣般在星球城市中穿行并仔细观察的话，你会发现太空背景的效果是如此的完美，夜空中悬挂着硕大的星球，周围星光闪烁不停，让人充分感觉到宇宙的辽阔和美丽。当然，要想获得视觉上的完美享受总要付出代价的，这需要有一



块Voodoo II或者TNT之类的加速卡才能得到满意的效果。虽说166＋32M＋普通3D也能跑得动，不过那每秒十几帧的画面依我看不要也罢！

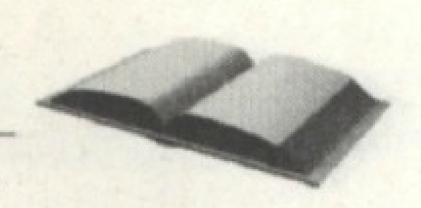
同《幻影威胁》不同的是，《竞速者》的多人游戏模式成为了必备功能。这就使该游戏的可玩性大幅度地提高。同时还支持新一代的USB设备，也就是USB的操纵杆、方向盘、手柄……不过，这些零七八碎对大多数玩家来说还是不知道为好……

电影《幻影威胁》的上映一定会给电影界带来极大



的轰动，影评家们估计这部电影的票房很可能创下世纪之最。但愿脱胎自该电影的游戏《幻影威胁》和《竞速者》的表现也能同人们所期待的那样出色，因为这将是基于《星球大战》系列的全新主线上推出的开路先锋，它们的成功与否将直接影响其后续作品的发展。我们衷心希望它们能和电影一样的出色，这也是世界上众多的"星战"迷们所期待的。

当然，也是LucasArts所期待的。





过节啦，过节啦！诸位玩家好，这个月的1号可是我们的节日哟，不知道大家过得怎么样，是出去游玩还是在家玩游戏呢？开个玩笑啦，其实我是很怀念自己的童年的，虽然那时我没有电脑来玩游戏，但是在外面的世界中感受大自然的魅力却也是一件乐趣无穷的事情。现在不同了，我成天趴在电脑面前工作、游戏，都快变成……四眼了。所以我也奉劝诸位玩家一句，我们也是大自然的一部分，不要不分昼夜地玩游戏，有时间要常出去活动活动，回归自然。因为……这样才能有更好的精力来玩游戏。

这一期的补丁铺为大家带来最新的《魔法师传奇》的修改器等许多优秀的补丁。另外，还要为大家介绍一个新的与游戏补丁有关的站点——《游戏狂阁》，好吧，下面就请大家一起随我进入小铺。

《帝国时代——罗马复兴》新增的四个关卡
Age Of Empire：Rise of Rome

1.穿越阿尔卑斯山

这是一个充满岩石的世界，它适合4位玩家进行游戏。在这个荒芜的世界中间有一个绿洲，如果你想打败其他3位玩家，必须首先占领这个绿洲。而在这里所有你能获得的食物就是……大象了，你可要磨尖你的长矛哟！

2.高度是胜利的关键

这一关适合2位玩家进行游戏，双方都位于巨大的高山上，如果你想击败对方，必须攻上敌人所在的高山。不过你也知道，这种地形当然对身在高处的一方有利，所以，在本关中，谁要想获胜都必须付出巨大的代价。

3.堡垒

这一关既可以算是单玩家地图，也可以算是多玩家地图（最多可以有4位玩家同时进行游戏）。由于你一开始就已经拥有城墙和箭塔，所以任何人想击垮对方都绝非易事。这可以算作是一张适合初学者的地图，通过这里的训练玩家可以学会如何在一个复杂的环境中生存下来。

4.四角

这也是一个单人或多人（最多可以有4位玩家同时进行游戏）都能进行游戏的地图。在这里是一望无际的汪洋大海，你一上来就处在地图4个角落中的一个小岛上，唯一的食物就是鱼，而且如果你想征服其它几方，就必须尽快造出船来。

使用方法：你只需将目录AOE中的所有文件拷贝到游戏安装目录中的对应目录即可。

《游戏修改至尊2000》补丁
FPE 2000

《游戏修改至尊2000》在前些日子刚刚推出的时候，的确火了一阵，因为有人说《游戏修改至尊2000》没有改不了的游戏，更有人说《游戏修改至尊2000》改游戏不会死机。不过这些话都太绝对了，任何修改程序都有其不完善的一些地方，只是或多或少罢了。事实上《游戏修改至尊2000》在修改几个游戏时会出现死机的情形。这第一版的补丁，安装它之后可以修正这些问题。

使用方法：安装时你不用将原版FPE 2000光盘放入光驱中，也不用输入CD-ROM的盘符，只要设定好你安装FPE 2000的路径，即可进行安装。

《魔法师传奇》修改器
Magic & Mayhem

《魔法师传奇》是《幽浮》制作小组的最新作品，在国内由新天地代理发行。这部游戏中有很多欧美神话的典故，通过它我们可以有机会更多地了解具有异国风情的文化，这样我们懂得知识多了，将来就不会因为文化背景的不同而导致无法感受到这类游戏的乐趣了。

使用方法：你只需将目录MM拷贝到游戏安装目录下，然后运行文件MMTRN.EXE。之后就会出现一个小视窗，接着按START（开始）按钮直接通过修改器开始游戏。

面板上其它按钮的作用：

INFO（热键说明）：提示游戏中作弊的热键信息

EXIT：退出修改器

当玩家进入游戏后，在游戏中按下以下热键，便可实现相应的功能：

U键：补充法力（黄色大圈圈）

I 键：补充生命（人头像）

O键：无限法力及生命（用过后有可能会死机……但未必每用必死）

J键：超级极限法力

K键：无限经验值

《战争地带2100》修改器
Warzone 2100

使用方法：先将本修改器复制到游戏所在的目录下，然后运行这个执行文件，接着点击面板上的“Launch”（开始游戏）按钮。在游戏中，玩家不用切换回桌面，只需在游戏中按下数字键盘上的“0”键即可获得更多的能量。

《虚幻世界》中的新增武器
Unreal

这个补丁是《虚幻世界》的一款新增武器——高压枪。这个武器可真的很厉害，当你刚刚开枪的时候，它会发出一个蓝色的能量球，并且击中每一个可以看到的目标。只要敌人不从你的眼前跑掉，那他们绝对躲不开高压枪的射程。另外，如果你按住ALT键+开火键一会儿再松手，那么它的威力会更大。

使用方法：将目录UN中的文件拷贝到游戏安装目录UNREAL/SYSTEM下，然后进入游戏，在游戏中按下“~”键进入CONSOLE，接着键入“summon highvoltage.highvoltage”，你就可以使用这把威力无比的高压抢了。

《猎鹿人II》存档文件修改器
Deer Hunter II

《猎鹿人》这部游戏不知为何深受很多玩家的极大青睐，也许是它独特的游戏风格吧。随后很多捕猎类型的游戏一下红遍了半边天，一时不亦乐乎。现在，这类游戏的正宗《猎鹿人II》又推出了，我们的“猎人”们又可以“大开杀戒”了。这就是它的存档文件修改器。

使用方法：先将目录DEER拷人硬盘，然后运行文件DEEHA2.EXE，然后在里面选中你的存档文件之后，按下“OPEN”（打开）按钮，接着就可以对你杀死的猎物数进行修改了。

《安魂曲——复仇天使》1.1版补丁
Requiem: Avenging Angel

这个补丁修改了如下这些问题（只在D3D版本中有效）：

1.增添了dithering功能，提高了视觉质量，使得游戏的纹理看上去更加柔和。

2.删去了auto-mipmapping功能。

3.这一版本使得D3D模式下的所有显卡在视觉质量上都能有所提升。

使用方法：将目录REQ拷到你的硬盘，然后直接运行文件REQUPDATE.EXE即可。

《心跳回忆——永远属于你》完美存盘进度及修正程序

我们提供的《心跳回忆——永远属于你》存盘进度包括可以直接观看各人的结局告白动画、直接玩《兵蜂》、《纯爱俱乐部》小游戏等功能。您将TOKIMEKI.SAV拷贝到您硬盘的\PROGRAM FILES\KONAMI\TOKIMEKI\目录下，覆盖原有文件即可。

注意：这样做会覆盖您原来的游戏存盘进度。

如果您使用小奖励中的《纯爱俱乐部》生产的回忆文件无法正常执行，请直接执行UPDATE.EXE，它可以修正回忆文件。如果您的回忆文件有乱码，那么请您使用我们提供的游戏主程序替换您的游戏主程序。其中EDIT.EXE为刘欣欣玩友制作的游戏修改器，可以修改人物的属性、女孩的心动度等。先启动游戏，再运行EDIT.EXE即可。

主力站点

这一期我为玩家们介绍的是号称“狂阁”的《游戏狂阁》，可见站长对游戏的酷爱程度有多深。在这里，“巫师阁”是专门放各种补丁的地方，其中包含补丁阁、游戏存档、修改地狱、游戏工具、编辑天下、游戏汉化和游戏宝库等栏目，真可谓分类详细，品种繁多。当然，除了我们最关心的补丁之外，还有藏有游戏精美壁纸、游戏屏幕保护、游戏掠影和游戏音乐的藏剑阁。此外，这里还有为喜爱PS、SS、DC的玩家们准备的TV GAME专区。这里的一切更新速度都很快，文件及信息基本上都是最新的，所以我觉得这个站点不仅仅可以作为玩家获得补丁的好渠道，还是各种游戏新信息的好来源。

网址：http://home.gz.cninfo.net/jiabin3/





上海　天骄创作室　雷鸣

战争地带 2100
WARZONE 2100

游戏中按下"T"键后输入以下字符串，再按回车键以获得相应的密技功能：

time toggle：任务计时器开/关
get off my land：消灭地图上所有敌军单位
show me the power：得到1000额外电力
hallo mein schatz：跳到下一关
work harder：完成研发中科技
double up：所有单位增加两倍强度
timedemo：显示游戏画面帧数
kill selected：消灭点选的单位
easy：将游戏难度调成简单等级
normal：将游戏难度调成普通等级
hard：将游戏难度调成困难等级
version：显示密技是否启动

注：以上密技只适用于 1.01 版，因此请先使用升级补丁后再输入密技。

三国志之星海风云

在游戏进行中，同时按下以下组合键以获得相应的密技功能：

"~"＋"K"键：增加1000
"~"＋"W"键：跳到下一关
"~"＋"G"键：血全满
"~"＋"B"键：建筑速度加快

安魂曲——堕落天使
Requiem: Avenging Angel

在游戏中，按下回车以显示控制台窗口，然后输入以下字符串以获得相应的密技功能：

csessence：给你无限的essense
cshalt：时间停止
cswire：给出游戏3D环境的轮廓线
csvanish：所有的敌人离开
cshost：失重状态
csportal：所有的门口都以高亮的黄色显示

蜈蚣3D
Centipede 3D

在游戏中输入以下字符串后，按回车键可得到相应密技：

wimp：上帝模式开/关
getalife：无限生命
goto：结束当前关卡
fly：飞行模式开/关
pede：在附近创造一个蜈蚣
robot：自动移动和射击除非玩家开始一次新的移动或射击makes a movement and fires a shot
dload：关闭游戏并回到WINDOWS桌面

以下密技仅用来进行游戏的诊断：

diags：诊断模式显示开/关
showz：显示屏幕模式
boxes：目标周围出现盒子开/关
times：时间编码显示开/关
clearc：清空缓存
report：报告文件产生
purge：清除信

此外，在游戏安装目录下的CHARS目录内，有一个名为CENTI.CHR的文本文件（例如：C:\CENTIPED\CHARS\CENTI.CHR），打开这个文件，在接近结尾处有一个部分"FIRSTINVENTORY="，将其中所有为0和1的值全部改为999后，便可以使游戏中所有的特殊武器有999发弹药。这个部分再稍下一点有一个行为"HITPOINTS="，将值1改为0便可以使你所选择的角色无敌。另外这个文件中还有许多有关游戏的内容设置可以进行修改，但这样的修改有可能引起游戏不能正常进行。





今儿聊天室刚开门，就有读者陆续迈入，长篇大论，听得主持人我哈欠连天——谁让我昨天又在魔法门里值了一夜班，朦胧间也就听了一耳朵各位的高论，多少有点印象的就记录如下：

游戏隽语录：

浙江　徐天：

打着打着游戏忽若有所悟，遂奋笔疾书如下，相信哪天你也会有感而发，赶快寄过来哦！

《盟军敢死队》：“我悄悄地蒙上你的眼镜，让你猜猜我是谁……”——特种兵

“我们都是神枪手，每一颗子弹消灭一个敌人……”——狙击手

《大富翁》系列：阿土仔——阿土伯：自然规律

金太郎——金凯子——金贝贝：越活越回去

重庆　了了：

通过实证的方法来评测一个游戏在心目中的地位，大家不妨一试。

玩游戏也有好几年了，但不知该如何评价一个游戏有多好玩，后来总结了一个经验，看这款游戏在我的硬盘中能呆多久，玩这个游戏我花了多少时间，比如《风云》是一周和二天，《星际争霸》是一月和二周，FF Ⅶ是2个月和30天左右，这样也大概能评出心目中的优秀游戏了。

北京　陈嘉：

现在玩游戏，总是好累、好烦、好无聊，差不多的模式，差不多的玩法，没有惊奇，再华丽的画面，再震撼的音效，也没有激情。也许玩得太多，也许玩得太烂，总之已经厌倦。还不是骨灰，也不想成为骨灰；早已不是菜鸟，却想变回菜鸟，飞回过去，去找回当初玩游戏的那种感觉……

道出了很多人的心声（也包括我吧）。

宁波　阿远：

长相思

心跳留，回忆留，留到心中点点愁，仿佛梦中游。

思悠悠，恋悠悠，恋到何时方始休？香径欲望穿。

显然是个心跳FANS。同学把恋爱养成游戏叫做SHG，即Sweet Heart Game，嗯，耳目一新。

西安　张锐：

回家查了查收藏的全部48本杂志，令人伤感的是：近四年来，能登上这个王位的，真是太少太少。包括“XX时代”在内，也仅仅只有8个。（还少？从1930年到1998年，世界杯70年才出了7个冠军！）唉！是玩家太固执，还是其他……

翻查一遍杂志可是要有点信念的呦，倒是统计出了连我们也未曾发现的结论。我顺便在这里大胆预言：三月之内心跳将问鼎NO.1，倒不是因为我也是个心跳迷，手中厚厚的来信足以支持我的猜测。

湖北　张斌：

我从江南走过

那等在季节里的容颜如莲花的开落……

现在是四月，如水的四月，三月的柳絮已飞，可依然不见“暗黑Ⅱ”的踪影，我的等待是一个美丽的错误。

等待变成一种如此美好的体验，看样子还是值得的，让我们一块等待。

湖南　TUMBLE：

我是一个徘徊于正与邪、喜与乐、对与错之间的人——因为我时而小心翼翼，时而率性妄为。我象陆小凤一样到处惹事生非——只是常常自不量力。我敲诈人肉贩子——为一点小钱替人守口如瓶；我暗杀黑帮头子——只因他长得脑满肠肥，不停擤鼻涕；我被人玩弄于股掌之间，我和一些同样无聊的Street Walker调情……若不是三分运气，七分机敏加上S&L，我早已化作荒原上的一杯黄土。

人们寄情武侠与沉溺游戏大致都是对庸常生活的厌倦和反弹，有时游戏中反而能了解真的自我吧。

成都　成家涛：

在晶合聊天室中，我听到了各地玩家高论，但我发现大多数言论有很多“搞笑”的言语，很少有些正经谈论的话了，如说不到两三句，就突然飞来两三只烂柿子啊、石子啊，这些话，说得难听点，有些不搞自笑，这让我想许多家庭喜剧中的假笑声，让人感觉浮泛、无聊，就连主持人自己也会被一两个柿子砸到。

成家涛朋友的看法切中时弊。轻松不等于轻浮，幽默不同于搞笑，老实说读者来信中确有为数不少的此类虚词，愿我们的表述更丰富些、更个性些。



5月榜评

"OH，NO！"，也就是晚到了一会儿，就有人算计我。望着桌上统计出的榜单和盈尺的来信，似乎都在散发着诡密的气息。我的第一感就是"闪"，意识到有不怀好意的目光后，定定神，第二感就想起了"鲲"这位烈士，心里顿时踏实了许多。劈面逮住他，和颜悦色地启发道："伤口都愈合得差不多了吧，看你最近好像心情不太好，有日子没见你开口了吧，这样不好，有什么郁在心里可是会有内伤，你看你都伤成这样。"我痛心地数落着，"给你个现成机会，你就骂吧，只要心中牢记市民公约，随便你骂什么，比如可以数落数落心跳回忆吗，这样你名垂青史的心愿在世纪之交大约就可以达成了。"，只见他小脸苦瓜似的皱成一团，艰难的挤出几个字："游戏我不打算骂，要骂就骂人"，我精神一振，"好，好，从谁开始？""你！就是你！撺掇我骂心跳，简直其心可诛"，我开始后悔选错了突破点，大家可能有所不知，《心跳回忆》就是鲲的最爱，他如果会骂心跳，那正是人性泯灭了。

我悻悻然回去，心下合计，看他也快好利索了，估计对臭鸡蛋西红柿也该练出些抵抗力了，但愿他能挺住。我一而为自己的心软而叹了口气，一面继续写道："请《仙剑》迷和《风云》派注意，经查实，'鲲'和'大米'系同一人，更恶毒的攻击已蓄势待发，请严加防范，OVER。"

没奈何溜了眼榜单，还是老哥几个排排座。《星际争霸》让我有点狐疑，旁边该不是少了两个字"Brood War"吧，大家力捧《星际争霸》为老大，应当是冲着这个资料片来的，资料片所引人的新鲜元素和平衡感把即时战略类可能有的魅力发挥得淋漓尽致，I love this game。值此狼烟不熄、天下不宁之际，英雄的梦想在盟军敢死队中可以恣意燃烧，不过这里的盟军会是南联盟吗？3—5名都实至名归，我保证不对《仙剑》发表任何言论，关于《大富翁IV》更是有一份难以割舍的联系，虽然早已不玩它了，但乌咪可爱顽皮的"胡搞瞎搞胡搞瞎搞"在读者的榜评中出现时，还是心有戚戚焉，顺便给大伙透露一下，狂徒小组几位的声音可没有乌咪、沙隆巴斯的动听，倒有点阿土伯、金贝贝的腔调（这可是在下与狂徒小组通话的印象，第一手的资料哦。）

《心跳回忆》远超预计的为读者喜爱（毕竟是94年的OLD GAME，96年移植再版），魔术般的窜升（从上月刚迈人TOP 30到本月NO.8），晃过了包括《英雄无敌III》、《上帝也疯狂III》、《魔法门VI》和《极品飞车III》这样的大作（稍有不平），从读者来信中可见一般，以前是仙剑独占1/2，其它平分了另一半，如今凡有仙剑的必提心跳，大有心动过速之势，遂有好事者提王朔示众："看上去很美，玩的就是心跳"（《看上去很美》系王朔封笔八年重出江湖之作），无怪水晶兄假测试之名行游戏之实而欲罢不能。

4月榜评中辰说"自己有些恐慌了，怀疑是不是早已远离主流玩家"，我深有同感，我最喜欢玩的：《英雄无敌III》、《上帝也疯狂III》、《文明III》和《恺撒III》，最期待玩的：《暗黑破坏神II》、C&C II和Quake III。可能大家已注意到每个游戏后面都有个罗马数字，究竟是怀旧还是蜕化？其实自问现在最属意的游戏还是——打羽毛球和万智牌（魔法风云会），有羽毛球可打我会放下7号枪，Dismiss所有的英雄，哼着"常回家看看，多出去动动"的小调过一个被汗水浸透的下午，毕竟虚拟实境代替不了现实人生。

说到心跳进人首选游戏三甲之列，心细的读者可能已觉察，"首选"被"网选"偷换，确实这又是一个小小改革举措，欢迎网虫们采用这种符合时尚的更灵活便捷的投票方式，也部分地解决了爱书一族不忍撕书投票的难题。最后，就是不投票的朋友也有空来坐坐，让大众网站进人TOP TEN还需要所有Fans的支持呀。

晶合实验室 百合



GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	1217	1	4	12	1	BLIZZARD
盟军敢死队	1197	2	3	9	2	PYRO
仙剑奇侠传	1115	3	1	44	1	大宇
大富翁IV	1073	4	2	7	1	大宇
足球99	863	5	7	4	5	EA SPORTS
极品飞车III	640	6	11	6	6	电子艺界
暗黑破坏神	619	7	6	24	1	BLIZZARD
心跳回忆:永远属于你	564	8	30	2	8	科乐美
魔法门之英雄无敌III	528	9	NEW	1	9	NWC
风云	404	10	5	8	4	智冠
魔法门VI	389	11	10	8	9	NWC
古墓丽影III	379	12	9	4	9	EIDOS
三国群英传	265	13	16	12	13	奥汀科技
上帝也疯狂III	257	14	18	3	14	牛蛙
盟军敢死队资料片	249	15	NEW	1	15	PYRO
最终幻想VII	229	16	22	6	16	史克威尔
沙丘2000	195	17	8	8	7	WESTWOOD
幻世录	179	18	23	4	18	奥汀科技
美少女梦工厂III	165	19	20	5	19	NINE LIVES
大航海时代II	164	20	19	45	2	光荣
金庸群侠传	161	21	14	30	3	智冠
三国志VI	142	22	25	8	19	光荣
铁甲风暴	126	23	12	13	4	目标
魔法门之英雄无敌II	108	24	26	16	13	NWC
命令与征服	107	25	17	38	1	WESTWOOD
银翼杀手	106	26	24	8	18	WESTWOOD
主题医院	96	27	---	17	14	牛蛙
足球98	93	28	13	16	2	EA SPORTS
篮球99	88	29	NEW	1	29	EA SPORTS
世界杯98	83	30	15	10	7	EA SPORTS

本期选票在插十四页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 盟军敢死队 [542票]
2. 星际争霸 [526票]
3. 大富翁IV [429票]
4. 极品飞车III [428票]
5. 足球99 [417票]
6. 仙剑奇侠传 [389票]
7. 暗黑破坏神 [384票]
8. 魔法门之英雄无敌III [361票]
9. 盟军敢死队资料片 [247票]
10. 魔法门VI [217票]

*为了加快Top Ten的更新，特决定从本期开始，取消首选榜，特以网选榜代替。网选榜是我们通过网络投票统计而来的结果，这代表了部分玩家的意见。我们也欢迎更多的玩家通过网络来与我们联系，参观我们的网站(http://www.popsoft.com.cn)，别忘了给Top Ten投票!



五月幸运读者

上海	丁琪	安徽	关洪春	北京	周岩
湖南	屈良	江苏	雷程锦	辽宁	张可
重庆	朱江	天津	张凤云		
浙江	杨杰	四川	漆艺		

以上读者将获得由微星科技股份有限公司提供的手包一个

新天地互动多媒体公司提供的《盟军敢死队资料片》游戏一套

大众软件服务快车

本期广告索引

软件批发中心

★国内首家★京都大型★

数千种光盘

售价低 品种全

北京电子出版物软件批发市场

部分商家名单

软件区

晶合（大众）	星式伟业	圣比尔
连邦	兴四方	思博
凯凌	第三波	利得怡和
万众合力	里仁	康波
赛乐氏	双盟光软	正创
翰林汇	金山顶尖	正普
育碟苑	金洪恩	龙文
圣碟	海文	华阳河

图书音像区

清华
希望
科海
华章图文
先科
四星

地址:北京海淀区海淀大街8号　电话:62630321

大富翁画廊

——描绘大富翁精彩人生

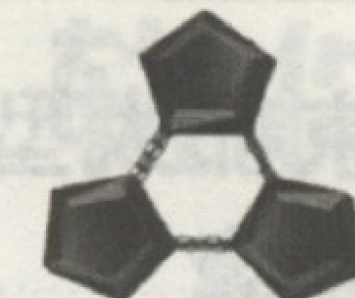


看到了吗？大富翁画廊正式开张了！怎么样，做为大富翁系列的游戏玩家是否有一种心潮澎湃的感觉？（哇……！）

安静了，安静了，说正事了。现大富翁画廊有奖[注]征订大富翁漫画稿及漫画创意。想一试身手者请将稿件寄到**北京和平门邮局3056信箱（100051），咨询电话：010-65266244转62。**并请在信封上注明“大富翁漫画稿”字样。

注：奖品为当期《大众软件》杂志及配套光盘一套。

大众软件 推荐产品



晶合软件广场

大众软件邮购中心



软件名称	邮购价	网员价
盟军敢死队—深入敌后	148	126
盟军敢死队—使命召唤	50	45
魔法师传奇	50	45
战地2100	148	126
生化危机Ⅱ	138	117
金山游侠Ⅱ	78	70
决战朝鲜	78	70
连邦娱乐软件套装Ⅲ	188	160
大富翁 4	128	102
企鹅幸福之家 7	396	356
千典游戏龙 3	28	25
东方不败	80	75
瑞星9.0	230	184
行天98（新版）	118	106
KV300+(新版)	260	156
USB PC Camera 摄像头	890	850

大众软件邮购中心强烈推荐



《MP3 音乐无限》

——内含 150 首精曲，有多种 MP3 播放工具、大量播放工具外观插件。

国内首先推出的MP3 正版光盘

试想一下有一张光盘，它包含150 首歌曲，有60 多种 MP3 播放软件的界面，从MP3 的播放、制作列表到各种播放器的外观应有尽有，最重要的——它是正版软件，是不是有些心动？那还不马上行动！

零售价：49元

大众软件邮购中心　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051
收件人:大众软件邮购中心　电话:010-67024050

以上产品在晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。
每款软件（需加 10.00 元邮费，特快专递 30.00 元），收到汇款 24 小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函索取（晶合软件广场）（邮费 2.00 元）。

《电脑爱好者》姊妹刊

《电脑界》半月刊创刊了！！！

《电脑界·应用文萃》

COMPUTER TIPS

初学者轻松进阶　电脑迷案头必备

博采众长

《电脑爱好者》杂志资深编辑为您从百余种报刊中摘英集粹。

星级评定

不同星级文章由浅入深，帮助初学者由简入繁，逐步提高。

检索便利

独特编排方式使电脑迷检索更加方便，它将是您的资料柜、卡片盒。

每月18日出版

定价：每册5元

《电脑界·电脑高手》

COMPUTER MASTE

献给想成为电脑高手的您

技术评介

● 讲最新技术

软硬件热门技术剖析、技术影响阐述、定期专题全面实用、评测单元引人入胜。轻轻松松，技术发展尽收眼底。

市场前沿

● 论市场行情

市场行情分析、前沿信息提供、精品配件导购、市场事件观察，足不出户紧握市场脉搏；

实战集粹

● 谈实用经验

技术高手现身说法，精彩实战不容错过，模拟论坛畅所欲言。一刊在手，高级技巧一览无余。

每月3日出版

定价：每册6元

由中国科学院主管的《电脑界》半月刊，经国家新闻出版署批准已经正式出版发行。由《电脑界·应用文萃》和《电脑界·电脑高手》两册组成。

电脑爱好者

邮发代号：82—512

一本大家都能看懂的电脑杂志

主☆要☆栏☆目

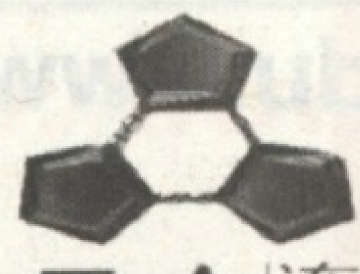
业界视窗　市场一览
跟我学　娱乐天地
电脑与生活　傻博士信箱
步步高　擂台赛
网路采风　服务台

购买、学习、使用电脑，有《电脑爱好者》相伴不再难。

期　价：4.60元
半年价：55.20元
全国各地邮局均可订阅

邮购地址：北京市海淀区白石桥路48号
《电脑爱好者》杂志社
邮购电话：(010)62177399，62174029
代理电话：(010)62174357，62176018
邮政编码：100081

全国发行量最大的电脑杂志



晶合软件销售连锁组织

晶合|连锁

征集吉祥物

晶合软件销售连锁组织（大众软件读者服务部），以服务架起了厂家和消费者之间的桥梁。99年伊始，晶合软件销售连锁组织将会以更好的形象出现在消费者面前。为使连锁组织更贴近广大读者，特向读者征集本组织的吉详物。要求 所设计之吉详物，形象新颖、健康、积极向上，能体现我组织为广大读者服务的良好形象。

参加办法 请将您的稿件送到当地的晶合软件销售连锁专卖店（大众软件服务部），由当地分部进行初审后再将稿件送至总部进行复审，择优刊登在大众软件杂志晶合连锁组织专页上。如果我们准备选用您的设计做为我组织的吉详物，那么您还将得到丰厚的奖品。若您所在地方没有晶合软件专卖店也可将稿件寄到 北京和平门邮局3056信箱（100051）晶合软件销售连锁组织收。

注：晶合软件销售连锁组织全国各专卖店联系电话及联系人详见下表。

要上网，到晶合

从5月份起，晶合（大众）北京软件专卖店开始办理上网开户、续费手续。

开户费：40元。价格：每小时4元，当日开通。含一个E-mail帐号。每日23:00至次日8:00半价优惠，每小时2元。

办理上网开户，续费手续的专卖店为：晶合北京总店（65266244转61）；晶合北京长椿街分店（66018119）；晶合北京和平里分店（84210214）；晶合北京大兴分店（69202500）；晶合北京垂杨柳分店（67786334）。

新建分部

济南鸿恩科技

电话：6980984

联系人：吕延兵

- ● **晶合北京总店** 电话:65266244转61
- ● **晶合北京一分店** 电话:62630299
- ● **晶合北京长椿街分店** 电话:66018119
- ● **晶合北京万寿路分店** 电话:68159093
- ● **晶合北京和平里分店** 电话:84210214
- ● **晶合北京大兴分店** 电话:69202500
- ● **晶合北京垂杨柳分店** 电话:67786334
- ● **晶合海口宏胜** 电话:6717056 张少菊
- ● **晶合兰州龙安** 电话:8811591 郭蔚
- ● **晶合苏州沧浪** 电话:7246529 成坚一
- ● **晶合上海钜隆** 电话:62104588 卢永伟
- ● **晶合杭州南北** 电话:8073048 刘得庞
- ● **晶合昆明棒子** 电话:5176880 王全文
- ● **晶合西安恒信** 电话:2246679 崔志刚
- ● **晶合锦州北方** 电话:3131788 王芳
- ● **晶合太原和生** 电话:7234490 师文侠
- ● **晶合长沙科海** 电话:2235356 尹浙
- ● **晶合遵义天地** 电话:8633815 陈亚君
- ● **晶合贵阳兄弟** 电话:5894210 林光
- ● **晶合石家庄浪潮** 电话:8613050 魏长明
- ● **晶合石家庄自然** 电话:5086096 万雷
- ● **晶合新疆华顺** 电话:2849854 韩浩
- ● **晶合柳州分部** 电话:2835821 郑震
- ● **晶合保定丽景** 电话:3035112 常丽景
- ● **晶合南京新高** 电话:3371783 侯燕
- ● **晶合哈尔滨金北方** 电话:6415498 高大海
- ● **晶合长春安航** 电话:5656612 孙安航
- ● **晶合武汉精恒** 电话:87654137 林谦
- ● **晶合宁波今日** 电话:7248229 杨兴科
- ● **晶合安阳天天电脑** 电话:5935740 马永翔
- ● **晶合周口海天** 电话:8265701 任蕾
- ● **晶合齐齐哈尔光大** 电话:2404644 马殿光
- ● **晶合大同中利雅** 电话:2044320 李军
- ● **晶合南宁奥讯** 电话:2621521 孙兰芳
- ● **晶合萍乡未来电脑** 电话:6811951 刘刚
- ● **晶合大连维尔** 电话:2817847 隋凯
- ● **晶合开封大众电脑** 电话:5958268 徐斌
- ● **晶合天津展望** 电话: 27830166 王景
- ● **晶合厦门南瓜** 电话: 2096439 张峥峻
- ● **晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）** 电话:2210179 王作斌
- ● **晶合曲靖网虫俱乐部** 电话 : 3137821 吕松

献给全国小朋友的节日礼物

趣味数学II

小学奥林匹克 六.一全面上市

缤纷数学世界，开启智慧之门

包含古今中外经典数学问题，用通俗的语言进行辅导，让小朋友们开动脑筋想问题，找出方法解答。

创造生动活泼的学习环境，趣味无穷

采用先进的多媒体技术，交互性强，文字，图像，动画一应俱全，让孩子在轻松的气氛中学习。

专家参与，选题精细，起点高

秉承了趣味数学以前版本的风格特点，吸收数万名用户的反馈信息，查询大量资料，有数十名教师负责脚本的编写和修改，对于每一道题都一丝不苟精益求精，力求尽善尽美。

internet 网上升级扩充，用户享受超值服务

正版用户可以定期免费从树人网址:http://www.srsoft.com.cn下载最新的竞赛题目，了解最新的信息，如果有问题我们还会通过网上为您解答，如果您有好的题目还可以提供给我们，说不定还能获奖！

课本教育与素质教育的完美结合

全套软件共分40讲，共分为4集，每一集分别赠送北京师范大学数学系制作的多媒体小学数学。

第一集适用于（1-3年级）	68元/套	第二集适用于（4年级）	68元/套
第三集适用于（5年级）	78元/套	第四集适用于（6年级）	78元/套

6月30日以前购买的用户，在加15元（含邮费）人民币就可获得"小学奥林匹克数学竞赛题库"的光盘，本套题库预计7月15日上市。如果当地不能购买，请向本公司邮购。

树人热卖产品目录

- 树人小学套装 (6CD) 198元
- 树人初中套装 (6CD) 198元
- 树人高中套装 (6CD) 198元
- 词语奥秘（初中版） 48元
- 英语单词有声书库 28元
- 家庭律师 标准版 2CD 78元
- 家庭律师 豪华版 5CD 128元
- 平面美术设计金典5CD 99元

初中英语听力大全套装

- 听力模拟考场 （初一篇）
- 听力模拟考场 （初二篇）
- 听力模拟考场 （初三篇）
- 词语奥秘 （初中篇）
- 初级英语听说学

全套软件：5CD+2本书 99元/套

三维动画设计金典

3D STUDIO 教学篇　美术设计图库1
3DS MAX1.2教学篇　美术设计图库2
3DS MAX2.0教学篇

5张CD 零售价：99元

百年树人软件行销联盟总经销　全国范围诚征代理

邮购地址：北京市海淀区黄庄大泥湾2号　树人公司收　邮编:100086

销售热线：(010) 82616723．62616742．62624713　技术咨询：(010) 82610933．62615790

内部档案 请勿传阅

姓　　名：**超级保镖**

装　　备：光盘软件

出 生 地：北京班尼菲特投资顾问有限责任公司

保护对象：

(1)电脑初学者（在学习应用电脑过程中误改，误删导致系统致命错误或死机，十秒种迅速恢复；电脑坏了不求人。）

(2)软件发烧友，网虫、游戏玩家（在安装各类软件过程中，软件之间冲突，造成死机、系统崩溃，十秒种轻松搞定，不再重装Win95/98及其它常用软件；重要文件永不丢失。）

(3)硬件销售商（减少售后服务，为PC机上保险）。

保镖职责：随便删、随便改、随便用，保证电脑不会坏。

保镖宣言：让您的电脑更出色的工作。

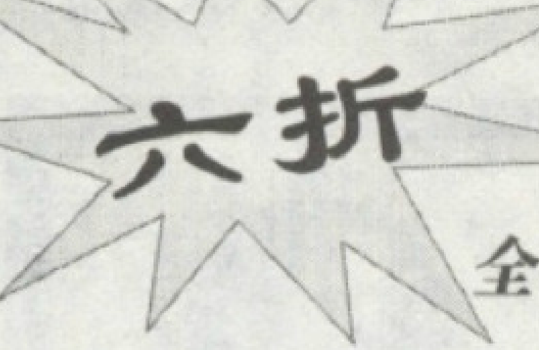
请镖热线：（010）62638345　62628888—61210

镖局地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼1210室

邮　　编：100086

总 经 销：赛乐氏、连邦各地软件连锁店

特约直销商：万众软件俱乐部 电话：010-62510224



全国 首批 大型软件俱乐部　　三千种产品全部六～八折优惠直销

全部原包装!

加盟万众软件俱乐部

万众分销・必属精品

会员特价：

企鹅套装三 —中华办公98

雅奇－奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0 协力、

商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版

五折

586/293

入会办法：

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

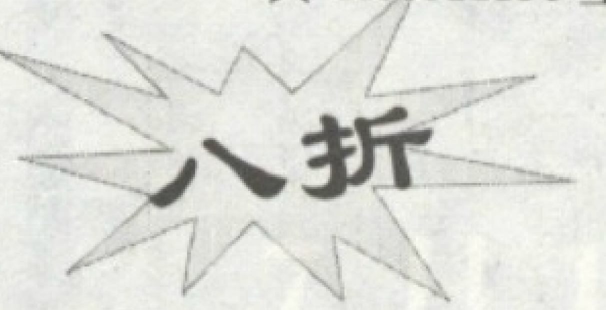
邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同理；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件收 5 元运费，若要求特快专递，每套加收 30 元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★龙文听霸Ⅱ(4CD)	128/77
★东方快车 2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★Internet 宝典 2000	97/58

	定价／优惠价
★瑞星 9.0	230/
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120
★轻轻松松背单词	78
★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD)	396/
★《读者》200 期多媒体典藏(3CD)	88
★KILL 98 认证版	380/



凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校 2000(4CD)	129/103
开天辟地背单词	68/54
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000 全面速成(含书)	50/40
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会 Office97	98/78
即学即会 Word97	98/78
即学即会 Excel97	98/78
即学即会 Access	98/78

	定价／优惠价(元)
即学即会 PowerPoint	98/78
即学即会 FrontPage98	98/78
即学即会 Outlook98	98/78
即学即会 Windows98	98/78
即学即会 Internet	98/78
用多媒体学棋牌(5CD)增强版	128/102
C 语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62
C 语言速成	68/54
电影风暴学英语 2.0 套装(20CD)	248/198
工具类：	
东方卫士	260/208
金山游侠Ⅱ	78/62
东方不败(游戏修改、汉化工具)	80/64
Office2000 中文测试版	200/160
游戏修改大师	98/78
东方快车 2000(标准版)	48/38
东方快车 2000(增强版)	160/128
电脑急救专家	125/100

	定价／优惠价(元)
法律之星 98	150/120
华正 CAXA 电子图板 98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
慧笔－302 袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98 中文标准版	1998/1600
电子图书类：	
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
电脑报游戏世界 99 年(第二期)	28/22
新浪潮(游戏猎手)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38
游戏类：	
盟军敢死队－使命召唤	50/40
决战朝鲜(1950-1953)	78/62
魔法师传奇	50/40
三角洲特种部队	149/120
星际神鹰	168/135
半条命	148/118
疯狂大脚车Ⅱ	149/119

	定价／优惠
车王争霸Ⅱ	14
风色幻想	
三国群英传Ⅱ	
麻将大师Ⅱ	
模拟城市 3000(中文版)	14
星际争霸Ⅱ－母巢之战	14
古文明霸王传	
大富翁Ⅳ(2CD)	12
盟军敢死队(中文版)	14
沙丘 2000	14
风云	
极品飞车Ⅱ(特别版)	14
其它：	
唐诗宋词赏与玩(3CD)	
琴棋书画(9CD)	19
牛津剑桥发明百科	
牛津剑桥科学百科	12
大众摄影（四十年珍藏版）(3CD)	
中国邮票大全	
世界军事百科(2CD)	
企鹅套装六－Internet 世纪经典	199.

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)　联系人：罗雪松
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路公共汽车人民大学站下车向北 200 米路西）

DUZHE
'98MULTIMEDIA

读者'98多媒体电子版(CD-ROM、VCD)配套出版 零售价:38元

诚征全国软件、书商代理

4月上市

《读者》' 98（1－12期）多媒体电子版以CD-ROM、V-CD两种媒体配套出版。CD-ROM光盘收入了《读者》1998年12期的全部内容。在保持原刊风格的基础上进行了技术加工和艺术创作，具有图、文、声、像、动画多媒体表现形式和全文检索,知识热点查询功能。

读者最喜爱的"卷首语、诗歌、散文、讽刺与幽默、艺术作品与歌曲"等栏目制作的V-CD节目具有更佳的欣赏效果。

《读者》的品味、多媒体的魅力、立体欣赏的效果。

鸿篇巨帙 温馨永存

DUZHE 读者

98版CD-ROM+VCD 套装 定价:118元
200期典藏3CD-ROM 套装 首批特惠:99元

欢迎邮购 免收邮费

《读者》200期典藏版收录了《读者》创刊200期作品含阅读卷、欣赏卷、休闲卷 3片CD-ROM，定价88元。

"阅读卷"收录了《读者》200期全部文字作品(1500万文字),设计有温馨悦目的用户界面，配有轻松愉快的背景音乐，可按期、年、栏目等10余种方式阅读，并可检索、查询及输出各项操作功能。"欣赏卷"充分体现了多媒体杂志的视、听效果，由专业人士配音的诗歌、散文朗读，给人以激情与温馨，插图与艺术作品，有如进入艺术殿堂；精选的卡拉OK悦耳动听；"休闲卷"的幽默笑话妙趣横生，惟妙惟肖的动画小品演示使人回味无穷；集知识性、趣味性、娱乐性为一体的百科知识测试与游戏；动手与健身一招一式,步步到位。全套光盘(3片CD-ROM)全部源于《读者》的品味和风格。技术与艺术化地展示了《读者》的风采。

北京连邦软件有限公司
北京万众合力科技有限责任公司 联合承销

《读者》杂志社 北京高教电子出版中心 编辑制作 高等教育出版社 出版

全国各地软件专卖店、各地书店及其他软件销售组织

北京赛乐氏	62616025	北京正普	82615800	北京圣比尔	62527962	北京里仁	62615307	北京百年树人	62616742
北京兴宏达	62510601	北京育碟苑科技	82613830	北京中青旅创先	62533599	北京晶和顺达	62522939	北京鸿达电子	62630457
北京金山顶尖	62648667	北京电脑报兴四方	82614920						

咨询电话 连邦(010)62180037 62628761 62620375 62525338
万众(010)62510108 62510109 62510224 62510131/2/3/5

邮购地址：北京双榆树101信箱(万众软件俱乐部) 邮编：100086
网上专卖店：http://www.8848.net 技术咨询：(010)62013089



连邦娱乐套装III

188元 即可获得

5套连邦上榜产品

1《魔法门VI---天堂之令》中文版
2《美少女梦工厂3---梦幻精灵》
3《生死之间II---末日传说》
4《心跳回忆》
5《东方不败》（不含汉化包）

连邦软件专卖店 有售

网上专卖店：http://www.8848.net

代理商

百年树人	62616742	金山顶尖	62630322
正普	82615801	晶合顺达	63522939
圣比尔	62640225	里仁	62643952
育碟苑	82613834	万众	62510108
兴四方	62631228	鸿达	62630593

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色

黑白 ___刊花设计广告中看到__________公

司(厂家)__________产品(技术信息),希

望：☐购买 ☐索取资料

☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名： 年龄：

电话：

职务：

工作单位：

通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

招生简章

北京华盖计算机工程中心为劳动部授权计算机信息高新技术考试站、微软授权ATC考试培训中心、课程由北航、清华计算机系专家、教授及具有丰富实践经验的网络工程师任教、考试合格颁发全国承认职业技能证书及MICROSOFT授权ATC证书。

一、计算机高级（芯片级）维修班：第78-83期、99年4月3日-23日、5月6日-26日、6月7日-27日、7月8日-28日、7月31日-8月19日、8月25日-9月15日。培训费：980元（自费850元）资料费：150元 软件费：120元。培训内容：586、Pentium II 多媒体电脑的安装调试、配件优选、系统板、最新数控电调显示器、软硬盘驱动器、电源、UPS、打印机（针打、喷墨、激光）和各种I/O接口电路的原理及维修（以上部分均安排相应实验），微机故障的软维修、病毒的防护及杀除、操作系统、内存的优化管理、config.sys、Autoexec.bat文件的应用编辑技巧、微机组网、通信及Internet介绍。**若报名参加劳动部职业技能考试交费：480元（包括上机费、串讲费、书费、考试费）。**

二、计算机综合网络（NT、NOVELL、INTERNET）实用技术班：99年3月19日-30日、4月9日-20日、5月6日-17日、5月27日-6月6日、6月11日-22日、6月29日-7月9日、7月15日-26日、7月30日-8月10日、8月13日-24日。培训费：1200元（自费1080元）资料费：200元 考证费：100元。**培训内容：1.网络硬件基础**：计算机网络组建；服务器、网卡、中继器、调制解调器的优选、安装连接、网线的制作；**2.Windows95使用基础、WindowsNT体系结构及技术特性；3.网络操作系统Windows NT**：NT4.0 server核心技术及系统的安装、调试；NT系统管理、用户管理及性能优化；Client与Server互联及Windows NT与Netware互联的各种技术；**4.网络操作系统Novell**：Netware 4.11系统特性；Netware 4.11 Server及Client安装、使用、管理；**5.Windows NT、Netware无盘站技术**；**6.Internet技术**：Internet基本结构与功能；Telnet、FTP、E-mail等软件的使用；环球信息网www和超文本协议HTTP介绍；Internet在NT上的应用及网页制作；TCP/IP技术；提供真正的上网实战环境；**7.网络综合布线**：结构化布线系统工程的设计、安装和测试；**8.UNIX使用及管理基础。**

三、微机组装、维修职业技能取证班（板卡级）：99年4月3日-11日、5月6日-13日、6月7日-14日、7月8日-16日、7月31日-8月7日、8月25日-9月2日。培训费：580元。资料费考试费：170元。**培训内容**：586 Pentium II 多媒体电脑的安装调试、配件优选、CPU跳线和CMOS设置的方法、系统测试软件的使用，病毒的防护及杀除、DOS、WIN95操作系统的安装优化及硬件设备下载、内存的优化管理，计算机板卡级故障的分析与排除。结业参加劳动部计算机信息高新技术颁发全国承认计算机维修职业技能证书。（为您提供装电脑、学技能、取证书一条龙服务）。

四、复印机维修班：99年4月21日-30日、5月26日-6月4日、6月27日-7月6日。培训费：780元（自费680元）资料费：100元左右。培训内容：复印机的基本原理与结构（光学、电学、机械）。常见各类复印机的检测维修、故障分析，正确的维护保养和使用方法。理论联系实际，设有实验、答疑课程。

食宿安排：食宿由中心统一安排，费用自理，住宿费每天18元-60元，标准可自定，学校食堂用餐。

报到时间：提前1-2天，报名学员请务必提前函、电联系，便于食宿安排。

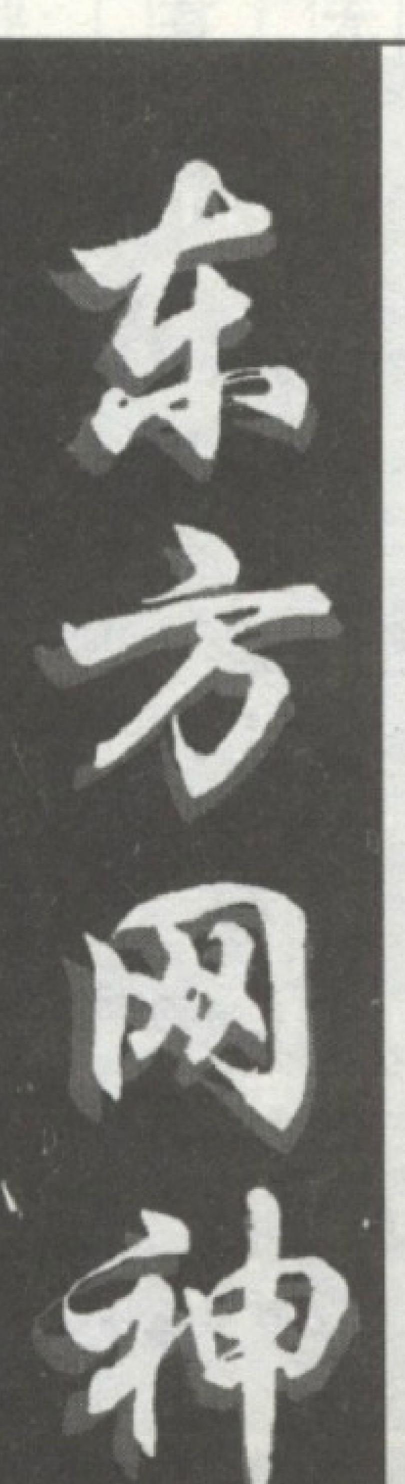
联系电话：82327278、82317106、82313517（报名学员请提前函电联系，提前1-2天报到）

通讯地址：北京航空航天大学华盖信箱（100083）

报到地点：北京航空航天大学教学区四号楼后（北面）科想楼二层203室。

乘车路线：地铁西直门换乘375路北航站下

自费优惠！提供重修机会！



上网不求人！

上网设置全自动

1 **自动连通网络**：所有上网有关设置，一点鼠标即可完成

2 **自动开通网络服务**：给出网络服务列表，需要什么服务自动安装相应软件，一键开通。

网络问题即用即通

1 **教学、使用同屏操作**：动画网络小精灵，遇到困难，呼之即来。语音说明，边学边用。

2 **自动判断问题点**：问题出在哪里，教学跟在哪里，全自动判断，即用即通

网上冲浪快！快！快！

浏览，快！

1 **找得快**：智能搜索引擎同时可自动选择多达20个搜索引擎并行查找信息，可同时查找多条信息，自动合并和筛选信息

2 **回忆快**：有效管理、保存所有访问过的页面，不会忘记去过的好地方

3 **看得快**：在浏览某页过程中软件已自动取出下页内容备览

下载，快！

1 **速度快**：先进的下载引擎，速度无人能及

2 **多个软件同时下载**：自动提炼网页下载内容生成文件表，多个软件同时下载

3 **自动注释**：下载文件自动添加软件注释信息并进行分类，不会忘记下载内容

E-mail，快！

1 **电子邮件也有特快专递**：不受网络异常情况干扰，迅速到达。再也不会因为邮件延迟耽误事情

2 **智能群发**：自动更改题头、名字批量发送的文件不再千人一面

3 **查找迅速**：从众多邮件中迅速找到所需邮件

方便，真方便！

可视化书签

1 搜集的所有内容都可直观预览，象ACDSEE一样管理网上信息

2 自动收集浏览器书签，提供网址等网上资源数万个

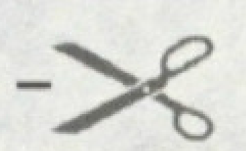
送！ 网易Yeah!5M电子邮箱

上网省时、省钱、省心、省力



信址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技 邮编：100080

TEL：010-62559564 62529569 62559564 网址：www.sunv.com



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有　□无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

'98-'99年度最佳文章和最佳栏目评选选票

姓名：　性别：　年龄：　地址：　邮编：

应用篇		娱乐篇	
最喜欢的文章	□无 □有___年__期___页	最喜欢的文章	□无 □有___年__期___页
最不喜欢的文章	□无 □有___年__期___页	最不喜欢的文章	□无 □有___年__期___页
最喜欢的栏目	□无 □有______栏目	最喜欢的栏目	□无 □有______栏目
最不喜欢的栏目	□无 □有______栏目	最不喜欢的栏目	□无 □有______栏目
总体评价			
建议事项			

注：请在"□"内划"✓"；"总体评价"及"建议事项"可另附纸。复印或按格式大小手写有效。



《电脑DIY之友》杂志是面向大众，率先全面介绍电脑DIY的权威杂志。本刊紧跟当前发烧潮流，求新追热。除侧重硬件DIY外，还兼顾软件、网络和应用方案DIY，全方位为您揭开电脑DIY的神秘面纱，伴您动手、动脑，选购、组装、调试、维修、使用，使您在不知不觉中成为一名电脑DIY高手。

- DIY快报
- DIY试用报告
- 实战DIY
- 初涉DIY
- DIY知识窗
- DIY文化

哇！这么好的杂志，还犹豫什么？快买一本一饱眼福吧！

地址：北京市海淀区车道沟10号院1号塔楼1层1011室
电脑DIY之友杂志社发行部
邮编：100089
电话：(010)68962136　传真：(010)68962136

5月22日 全新上市
月刊 定价：5.80元
(免收挂号费，另收邮费1元)

G 广景 电脑"千里眼"为您的电脑装上"眼睛"

"外星人"
"龙　眼"系列 USB PC camera

适用于
视频电子邮件(v-mail)
视讯电话
数码摄像
数码摄影
安全警视
声像日记
特效图片
游戏娱乐

诚征各地代理！

随机赠送软件可全部实现以上功能

★北方总代理
●北京超路通科贸有限责任公司，北京朝阳区小营路11号1007室　(010)64972535

分销商
●《大众软件》邮购中心
●连邦软件销售连锁组织
●北京市恒生科技发展公司各专卖店
●北京海文智能高科技术公司
北京市海淀区海淀路19-2号科城大厦4005室 (010)62622984 (010)62616760
●北京众杰利科技有限公司
北京市海淀区太平庄甲63号万业写字楼216室 (010)62559880 (010)82622923
●清华明都企业
北京市海淀区天府饭店北楼239号 (010)62648679

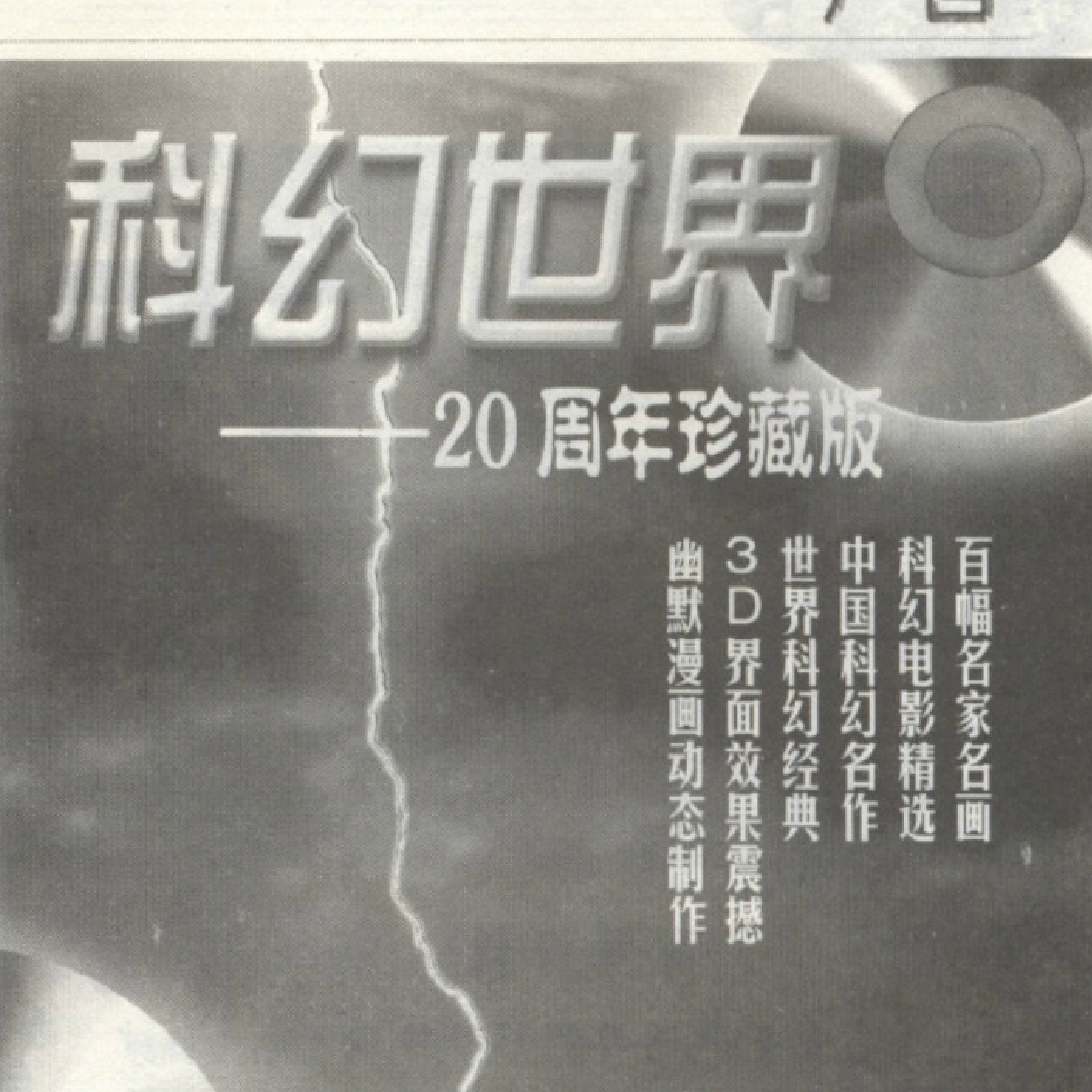
★南方总代理
●杭州立早智控设备有限公司
杭州市文一路湖畔花园风荷院4幢
电话：(0571)8857833
传真：(0571)8857833

分销商
●杭州市新众计算机系统工程有限公司
杭州市文三路35号晶信大楼新二楼 杭州市文三路高新电脑城259-261室
电话：(0571)8829548 8866134 8865586 8054203
传真：(0571)8829548 8866134 8865586

荣誉推出国外计算机优秀教材及畅销书（免邮挂费）

序号	书名	邮购价	序号	书名	邮购价
B034	计算机图形学	47	B082	用TCP/IP进行网际互连(1、2、3卷)	132
B035	计算机网络与互联网	30	B083	数据结构与算法分析	37
B036	局域网与城域网	40	B067	LINUX大全(含光盘)	102
B073	操作系统：设计与实现(上、下册)	90	B0130	Visual Basic 6数据库编程大全(含盘)	100
B074	多媒体系统设计	52	B0131	LINUX网络开发工具(含盘)	71
B075	数字图像处理	58	B0132	Visual Basic 6宝典(含盘)	106
B076	数字视频处理	47	B0133	Visual C++ 6宝典(含盘)	130
B077	JAVA程序设计高级教程——VJ++导引	78	B0134	JavaScript宝典(含盘)	117
B078	程序设计语言：设计与实现	47	B0135	Java宝典(含盘)	107
B079	80786奔腾机汇编语言程序设计	70	B0136	中文版office 2000三合一实用教程	62
B080	实用面向对象软件工具教程	32	B0137	Delphi 4从入门到精通	92
B081	数据库处理：基础、设计与实现	52	B0138	轻松掌握Oracle 8数据库开发	62

汇款请寄：北京市万寿路万捷电子书店 朱长明（收） 邮编：100036 电话/传真：010-68225700



让广大读者翘首以待的《科幻世界》20周年珍藏版光盘将于99年5月隆重上市。

《科幻世界》20周年珍藏版光盘每套共两张，售价38元，绝对超值。

详情请与发行部、邮购部联系。

电话(028)5214229　5246750

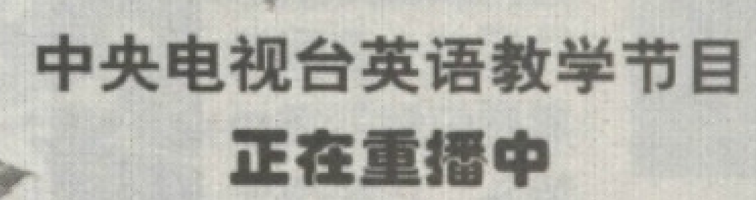
正版的优势在这里

北京外国语大学 外语教学与研究出版社

为《许国璋英语》电脑光盘**正版用户**

提供免费教学答疑服务

《随大山访问加拿大》



中央电视台英语教学节目

正在重播中

CD-ROM、VCD两用光盘

大山担纲主演、主讲

三盘一书 总价98元（已上市）

请用户将"回执卡"寄回，自《许国璋英语》光盘始，正版用户凭此可以得到国内最高外语学府提供给您的产品教学内容答疑服务。

《许国璋英语（一）》

定价68元／两片装

一个学术性教育性出版机构

外语教学与研究出版社电子出版部（北京银盘电子技术有限公司） http://www.silvercd.com

联系地址：100081 北京市西三环北路19号外研社大厦南楼608室 电话：(010)68917547 传真：(010)68917556



一个经典游戏
FOOTBALL
世界足球经理
INCLUDES NEW DATA FOR THE 1998/99 SEASON
中文版
全新震撼价
100%中文完整版（不是完全体验版
世界足球经理游戏
+
足球游戏宝典
FIFA 系列回顾
世界足球 98 攻略
FIFA 99 攻略
世界足球经理 全攻略
经级足球经理 攻略
冠军杯足球经理 攻略
特别附送：世界足球经理完全版手册
著名记者郭先春为本刊题写篇首语
快来参加竞猜游戏，赢取丰厚奖品
第28页
一本精彩图书
六月上
闪亮上
全国各大书报摊及软件经销
商店均有出售
=36元?!
Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021
北京联络处
地址：北京知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444
邮购地址
北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京春城书社
联系人：薄国庆
邮编：100026
电话：65010344、64447183
严正声明
最近市面上出现了一种声称“世界足球经理中文版”的盗版光盘，其实是用网上的一个部分汉化补丁整合做成的，这个版本中含有严重程序错误，请玩家不要轻易购买。
这一切全都是真的!!

ttp://www.ubisoft.com.cn

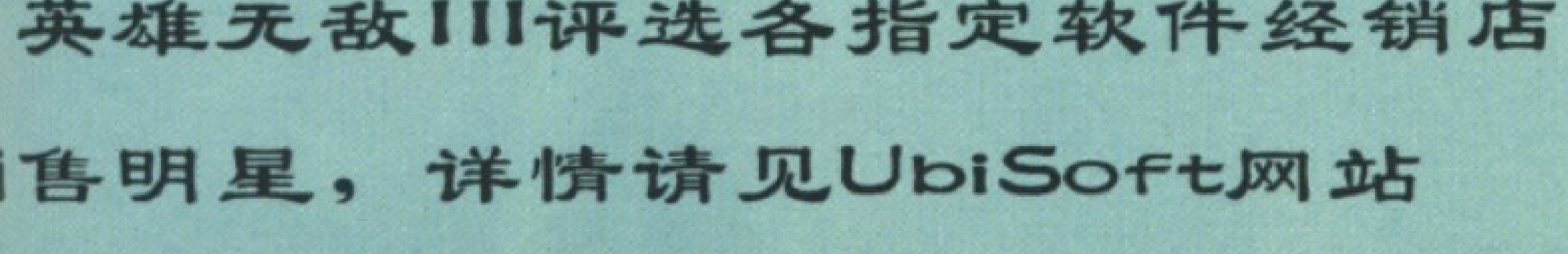


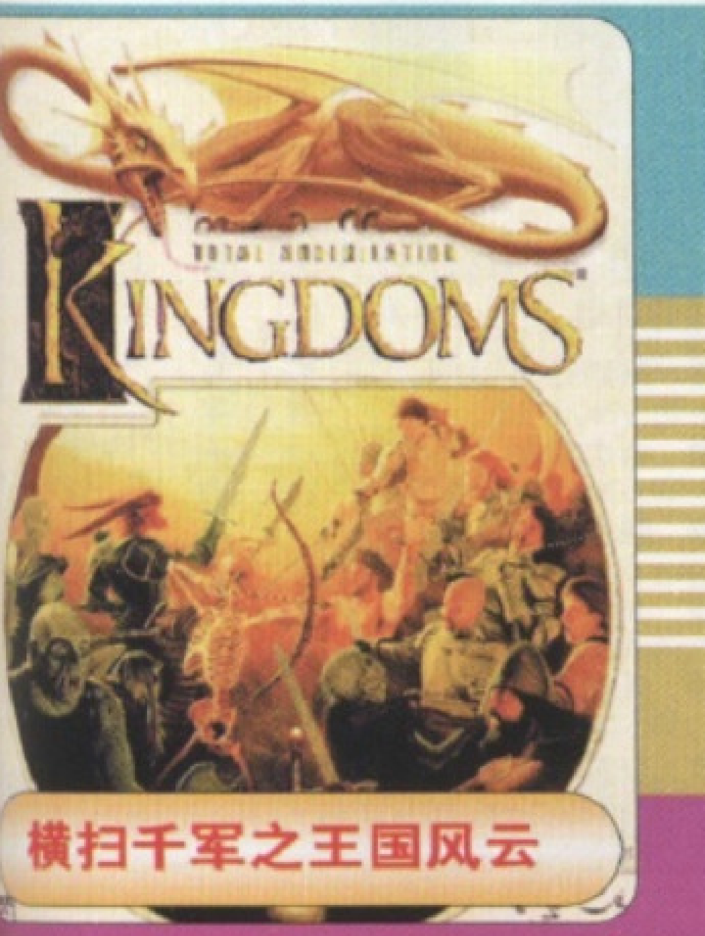
文版说明书＋用户卡＝免费详尽版
册，前100名邮寄者免费获取《魔法
VII》最新DEMO和精美海报一张

雄无敌III个人主页擂台赛，详情请
UbiSoft网站



英雄无敌III评选各指定软件经销店
售明星，详情请见UbiSoft网站





横扫千军之王国风云



玩具兵大战 II 中文版

六月上市



魔法门 VII



晶合（大众）、连邦及各连锁组织联合销售

- 晶合北京总店 电话:65266244 转 61
- 晶合北京一分店 电话:62630299
- 晶合北京长椿街分店 电话:66018119
- 晶合北京万寿路分店 电话:68159093
- 晶合北京和平里分店 电话:84210214
- 晶合北京大兴分店 电话:69202500
- 晶合海口宏胜 电话:6717056 张少菊
- 晶合兰州龙安 电话:8811591 郭蔚
- 晶合苏州沧浪 电话:7246529 成坚一
- 晶合上海钜隆 电话:62104588 卢永伟
- 晶合杭州南北 电话:8073048 刘得庞
- 晶合昆明棒子 电话:5176880 王全文
- 晶合西安恒信 电话:2246679 崔志刚
- 晶合锦州北方 电话:3131788 王芳
- 晶合太原和生 电话:7234490 师文侠
- 晶合长沙科海 电话:2235356 尹浙
- 晶合遵义天地 电话:8633815 陈亚君
- 晶合贵阳兄弟 电话:5894210 林光
- 晶合郑州杜征 电话:3852314 杜征
- 晶合石家庄浪潮 电话:8613050 魏长明
- 晶合石家庄自然 电话:5813995 万雷
- 晶合新疆华顺 电话:2849854 韩浩
- 晶合柳州分部 电话:2835821 郑震
- 晶合保定丽景 电话:3035112 常丽景
- 晶合南京新高 电话:3371783 侯燕
- 晶合哈尔滨金北方 电话:6259031 高大海
- 晶合长春安航 电话:5656612 孙喆
- 晶合武汉精恒 电话:87654137 林谦
- 晶合宁波今日 电话:7248229 杨兴科
- 晶合安阳天天电脑 电话:5935740 马永翔
- 晶合周口海天 电话:8265701 任蕾
- 晶合齐齐哈尔光大 电话:2404644 马殿光
- 晶合大同中利雅 电话:2044320 李军
- 晶合南宁奥讯 电话:2621521 孙兰芳
- 晶合萍乡未来电脑 电话:6811951 刘刚
- 晶合大连维尔 电话:2817847 隋凯
- 晶合开封大众电脑 电话:5958268 徐斌
- 晶合厦门新鸿杰 电话:2210179 王作斌

连邦软件销售连锁组织

- 北京连邦 电话: 62628618 62620375\62525338

其它软件销售连锁组织

- 育碟苑 电话:82613834
- 百年树人 电话:62616743
- 万众合力 电话:62510135
- 赛乐氏 电话:62616025
- 圣比尔 电话:62552749
- 京里仁 电话:62543505
- 正普 电话:82615796
- 兴四方 电话:62622923
- 金山顶尖 电话:62648667
- 鸿达以太 电话:62630593
- 大和 电话:62510179
- 兴宏达 电话:62510601
- 中青旅创先 电话:62617707
- 北纬 电话:62529990

台湾华义国际51区工作室开发
金智塔软件大陆总代理
联系电话：0755—2406525
传真电话：0755—2418774
联系人：刘拓



99 第八届北京家用电脑及软件展览会









展览地点：
北京 · 中国国际展览中心

展览时间：
1999年7月15日至7月19日

主办单位：
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会科技计算机商会

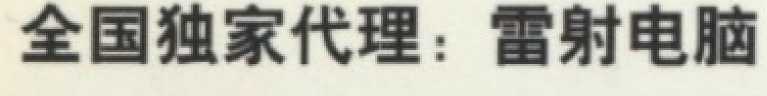
承办单位：
北京市海淀区商会科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

咨询电话：
62544050　62543916　62555379
62622832　68296358　68296412


TOP TEN
1.
2.
3.
4.
5.
Auto Replay
6.
7.
8.
HEROES III
9.
NEW WORLD COMPUTING
10.
.星际争霸
.盟军敢死队
.仙剑奇侠传
.大富翁Ⅳ
.足球 99
.极品飞车Ⅲ
.暗黑破坏神
.心跳回忆——永远属于你
.魔法门之英雄无敌Ⅲ
0.风云
99'5
晶合实验室

请将一亿元投入此箱中







LASER雷射

特约经销商:

北京金世和	电话：(010)62628080	传真：(010)62629808
广州尔丰	电话：(020)87591800	传真：(020)87591800
沈阳凯元	电话：(024)23887782	传真：(024)23887782
西安瑞力	电话：(029)5523167	传真：(029)5523167
兰州大维	电话：(0931)8883440	传真：(0931)8840150
长沙蓝威	电话：(0731)4126977	传真：(0731)4153204
武汉和悦	电话：(027)87865592	传真：(027)87868005
上海皓裕	电话：(021)62516160	传真：(021)62516544
福州创源	电话：01395910197	
福州硅谷	电话：(0591)3375304	传真：(0591)3372028
重庆龙海	电话：(023)68790605	传真：(023)68790605
成都天天	电话：(028)5571573	传真：(028)5555720
成都成冠	电话：(028)5532166	传真：(028)5538860
杭州华清	电话：(0571)8089620	传真：(0571)8823086
深圳鸿伟	电话：(0755)3210406	传真：(0755)3210406
南京新华海	电话：(025)3366182	传真：(025)3362169
哈尔滨创联	电话：(0451)6213522	传真：(0451)6213522
新疆利达尔	电话：(0991)5837433	传真：(0991)5846457

假如你目前想买电脑，那么千万小心媒体广告，因为我们担心您对电脑产业及变化的速度并不了解而花费了大笔冤枉钱，那么启亨公司希望能有机会提供你各种电脑周边配备的资料及产品，无论您是初次装机或是电脑高手。

在市场中商品有公平竞争的机会，消费者更有自由选择的权利，这也是启亨更加努力的原因，只要这种状态能维持不变，消费者就能够得到更好的产品。



魔虎克 TNT 加强版
魔虎克扁食加强版

以上两样产品赠送ComputerDIY超频工具箱一套及PowerDVD完整版一套
详细规格及介绍请上启亨网站
www.tripiex.com.tw

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元